

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

ОБЗОР 43 ИГР

ТАКТИКА

ПРОХОЖДЕНИЯ 4 ИГР

СЕКРЕТЫ К 29 ИГРАМ

DOMINION

Darklight Conflict, OutPost 2,
Warlords 3, Shivers 2, Fallout,
Братья-Пилоты, Star Fox,
Overblood, Fighters Megamix,
War Gods, Wild Arms, G-Nome,
MDK, Fable, Quake II,
Time Warrior, Lords of Magic,
Crash 2 ... и другие



**Новый прорыв
в стратегии!?**



**Второе
пришествие**



**Все секреты
первого эпизода**



0 004003 6



SONY

ВЫБОР ПОБЕДИТЕЛЯ



Дилеры

в Москве:

Битман 903-6818
Бука 111-5156
GameLand 288-3218
ДВМ-ГУМ 929-3438
Dendy 245-1996
ДИАЛ Электроникс 916-0046
Мантикора 241-3528
М. Видео 208-0359
Новалайн 231-1877
Партия 742-5000
Салон-магазин Sony 137-0264
Теплостар 237-6414
Триал 321-4792
Ф-Тайм 256-7366

Дилеры в Санкт-Петербурге:

АВС Электроника (812) 273-4096
Петросиб (812) 279-7515



Остерегайтесь пиратских подделок

Только диск с черной рабочей
поверхностью является легальным



СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

НОВОСТИ

Новости	6
Русская Волна	8

ИНТЕРВЬЮ

Пиратские компакт и законодательство	10
Intel приглашает	12
Infogrames на российском рынке	14

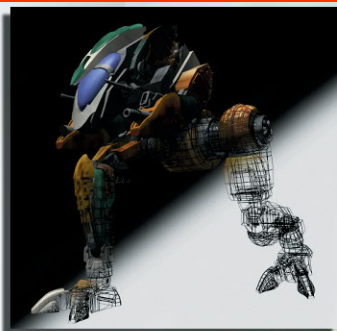


Князь земли русской	16
---------------------------	----

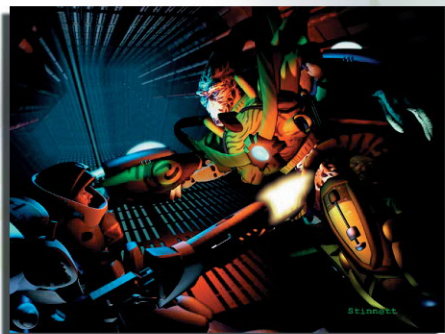
ИНТЕРНЕТ

Турниры, которые мы выбираем	20
------------------------------------	----

ЭТО БУДЕТ ХИТ



Dominion	24
----------------	----



Starcraft	28
-----------------	----

PC

Conquest Earth	32
----------------------	----



Darklight Conflict	36
Realms of the Haunting	38



Pax Imperia 2	40
Lords of the Realms II: Siege Pack ..	42
Братья-Пилоты: дело о похищении слона	44
Hexen 2	46



Outpost 2	52
-----------------	----



Warlords 3	54
------------------	----



Shivers 2	56
-----------------	----

Of Light and Darkness	58
Betrayal in Antara	60



F/18A	62
Fallout	64
Новинки	66
Секреты	78

ВИДЕОИГРЫ

StarFox	80
War Gods	84
Descent Maximum	86
Broken Helix	87
Wild Arms	88
Overblood	89
Fighters Megamix	90
Новинки	92
Секреты Sony PlayStation	100
Секреты Sega Saturn	102
Секреты Nintendo 64	103

ТАКТИКА

Fable	104
-------------	-----



MDK	110
G-Nome	120



Shadow Warrior	128
----------------------	-----

Анкета	135
Горячая линия	137
Редакционная подписка	139
Список распространителей	140
В следующем номере	146

СПИСОК ИГР

PC

Братья-Пилоты: дело о похищении слона	44
Betrayal in Antara	60
Captives	70
Close Combat 2	66
Conquest Earth	32
Darklight Conflict	36
Dominion	24
F/18A	62
Fable	104
Fallout	64
G-Nome	120
Hexen 2	46
Leadwars	77
Lords of Magic	68
Lords of the Realms II:	
Siege Pack	42
MDK	110
Of Light and Darkness	58
Outpost 2	52
Pax Imperia 2	40
Quake 2	66
Realms of the Haunting	38
Sabre Ace	70
Shadow Warrior	128
Shivers 2	56
Sole Survivor	69
Starcraft	28
Time Warriors	68

Warlords 3	54
------------------	----

SONY PLAYSTATION

Armored Core	92
Broken Helix	87
Crash 2	92
Descent Maximum	86
Nightmare Creatures	93
One	93
Overblood	89
War Gods	84
Wild Arms	88

SEGA SATURN

Baroque	98
Enemy Zero	98
Fighters Megamix	90

NINTENDO 64

Extreme G	94
Mace: The Dark Age	94
San Francisco Rush	97
Sonic Wings Assault	97
StarFox	80
War Gods	84

M2

IMSA Racing	99
-------------------	----

Внимание!

Вы можете подписаться на наш журнал в любом отделении связи. Просто придите на почту, возьмите подписной каталог АРЗИ и откройте его на странице 135.

Наш подписной индекс: 88767.

Список демо-версий на WEB-сервере «Страны Игр» www.gameland.ru к материалам текущего номера:

Dominion	F/18A
Darklight Conflict	Fallout
Lords of the Realms II	MDK
Outpost 2	G-Nome
Shivers 2	Shadow Warrior

Компания «Game Land»
ищет торговые площади
в бойких местах столицы.
Телефоны:
(095) 258-8627
(095) 290-7612

ВНИМАНИЕ!
Открыта
редакционная подписка
на журнал.
Подробности
на странице 139.



Британскую королеву ждали за операционным столом...

Свершилось! Гиганты индустрии электронных игр обнаружили на глобусе с высоты своего циклопического роста страну под названием Россия. И не просто высадили боевой десант из топ-менеджеров в район расположения офиса представительства компании Intel (см. материал на стр. 12-13), но и провели рекогностировку местности, а самые отчаянные - разведку боем. В первых рядах десантируемых оказался Export Sales Manager компании Electronic Arts — **Peter Laughton**. В сопровождении и под прикрытием директора SoftClub **Дмитрия МАРТЫНОВА** он посетил, пробираясь сквозь жесткие автомобильные пробки, самые крупные магазины, торгующие лицензионными компьютерными и видео-играми. Не мог Peter Laughton оставить без внимания и редакцию самого популярного игрового журнала (догадывается, какого?). Здесь, удобно расположившись в кресле, он и раскрыл стратегические планы EA в России. Но вместо военных карт с яркими синими и красными стрелками, обозначающими направления наступления, из командирской сумки Питера был извлечен ноутбук. На примере недавно проведенной кампании по продвижению на европейский рынок новой игры Theme Hospital Питер поделился планами EA о небывалом для России проекте по раскрутке давно ожидаемого Dungeon Keeper. А проект действительно грандиозный. Например, на европейскую презентацию Theme Hospital были приглашены самые известные в Великобритании личности, включая Ее Величество Королеву, виднейших представителей тогда еще правящей консервативной партии, знаменитых артистов, спортсменов. О том, что они явились на мероприятие, сообщено не было, но о том, кто был приглашен, узнала вся игровая общественность. Презентация проводилась в реальном госпитале, журналисты сидели за настоящим операционным столом. Нечто похожее EA хочет устроить и у нас, но объектом для суперраскрутки выбран уже Dungeon Keeper. Справедливости ради надо отметить, что рекламный материал для этой игры был изготовлен и разослан по розничным точкам еще полтора года назад. Но в связи с тем, что выпуск ее постоянно откладывался, ажиотаж среди покупателей постепенно потух. В магазинах Game Land, например, пришлось заменить рекламные плакаты на новые, так как старые успели выцвести. Теперь EA предстоит вновь раздуть пламя в сердцах любителей 3D-action'ов скрещенных со стратегией. И на это, как пообещал Peter Laughton, его компания не пожалеет ни денег, ни фантазии. А нам остается ждать, чем же удивят промоутеры EA россияне. Начнется кампания по раскрутке Dungeon Keeper, как всегда, с презентации. Говорят, что она пройдет в подземельях Тишинского рынка. Возможно, что на нее будут приглашены члены Императорского Дома РОМАНОВЫХ, первый вице-премьер **НЕМЦОВ Б.Е.**, лидер ЛДПР, президент Туркменистана **С. НИЯЗОВ**, GameGuru **Серж ДОЛГОВ** и другие знаменитости, но пока это только слухи...



НОВОСТИ



Слияние Sega Enterprises и Bandai отменяется



На экстренно созванной пресс-конференции всего за несколько недель до официального подписания договора о слиянии двух японских корпораций, **Sega Enterprises** и **Bandai**, представители последних объявили о смене своих планов. В соответствии с официальным пресс-релизом, **Bandai** подала просьбу об отмене намеченного на 1 октября 1997 года объединения двух корпораций, и **Sega** ее удовлетворила. С этого момента данные компании станут просто хорошими партнерами по бизнесу и не больше. Ожидается, что **Sega** передаст свой бизнес по производству и распространению игрушек (не путать с видеоиграми) компании **Bandai**, а последняя, в свою очередь, передаст **Sega** права на использование своей интеллектуальной собственности.

На официальные объяснения такого поворота событий, когда представители **Bandai** заявили о нецелесообразности слияния уже после начала реструктуризации своих операций (читай: прекращение поддержки своей собственной игровой системы **Pippin**), а представители **Sega** всего лишь за неделю до этого официально объявили о дате подписания окончательного договора, фондовый рынок отреагировал по-своему. Акции **Bandai** резко упали в цене, а акции **Sega** наоборот подскочили вверх.

Все дело в том, что японские аналитики связывают отмену планов по слиянию **Sega** и **Bandai** совсем с другими причинами. Большинство из них сходятся

на мысли, что здесь не обошлось без участия третьей, более финансово мощной силы, которая стремится поглотить одну из этих компаний. Предполагается, что этой силой является крупнейшая в Японии корпорация **Matsushita**, которая уже более года назад впервые выразила желание присоединить **Sega** к и так уже обширному списку своих торговых марок, чтобы придать своей новой игровой платформе **M2** большую конкурентоспособность. И тот факт, что на следующий день президент **Bandai** подал в отставку, а **Sega** объявила о сокращении производства своей 32-битной приставки, только еще больше уверил аналитиков в своей правоте.

Однако это пока лишь предположение, хотя и не лишённое логики. А пока ясно лишь одно – на формировании второй после Диснея «империи развлечений» сегодня поставлен крест.

Nintendo откладывает выпуск 64DD

В коротком официальном сообщении мировой прессе компания **Nintendo** объявила о переносе выхода в Японии нового аксессуара для своей игровой системы, **64DD**, с конца 1997 года на март 1998 года. Таким образом, поступление в продажу устройства, способного не только считывать, но и записывать информацию на магнитооптические диски в Северной Америке и Европе переносится, в лучшем случае, на вторую половину 1998 года. Причиной этого решения стали многочисленные задержки как с разработкой самого аппарата и дисков к нему, так и игр, способных использовать новую технологию.

Кроме того, представителям **Nintendo** пришлось официально принести извинения независимым командам разработчиков, создающих свои игры для их новой приставки, за недоста-

точное предоставление со своей стороны технической поддержки.

Peter Molyneux наконец-то покинул Bullfrog

Итак, **Dungeon Keeper** уже закончен, и, как и ожидалось, **Molyneux** оставил свой родной **Bullfrog** чтобы основать новую компанию – **Lion Head**. По заверению Питера, в ней никогда не будет работать более 25 человек, кроме того, все финансирование будет осуществляться из его собственного кармана.

Первая игра новой команды, в которую входят также **Dennis Hassabas (Theme Park)** и **Mark Webley (Theme Hospital)**, будет опубликована издательством **Electronic Arts**.



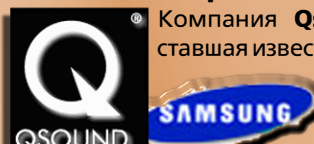
Activision получает Quake 2



После издания двух дополнительных эпизодов к **Quake**, а также подписания договора об издании второго **Hexen'a**, **Activision** теперь получил право на издание и второго **Quake'a**. **Quake 2**, разработка которого в **ID** сейчас идет полным ходом, привлек к себе огромное внимание со стороны издательств, и **Activision**, предположительно, в честной борьбе получил право на его распространение.

Qsound подписывает договор с Samsung

Компания **Qsound Labs**, ставшая известной на поприще разработки техно-



огий обработки звука, применяемой в компьютерных и видеоиграх, и компания **Samsung** начали совместную разработку звуковых микропроцессоров для использования их в персональных компьютерах, в бытовой электронике и в проигрывателях **DVD**. Используя разработанную компанией **Qsound Labs** технологию **Qsurround**, **Samsung** начнет производство микропроцессоров, которые смогут позволить получить эффект воспроизведения звуков, исходящих из нескольких источников, расположенных в разных позициях с помощью всего двух колонок.

Новые назначения в Capcom



В американском отделении **Capcom** продолжается процесс смены руководства. После назначения на ведущие посты двух бывших сотрудников **Panasonic** к ним присоединился также и бывший вице-президент компании **3DO Bob Lindsey**. В свою бытность в компании **3DO Lindsey** заведовал отделом по продажам и маркетингу и был вторым человеком в компании. В его новые обязанности в **Capcom** входят те же самые задачи.

Вторым «приобретением» **Capcom** стал бывший член команды разработчиков **Crash Bandicoot**, а также один из ведущих продюсеров в **Universal Interactive**, **David Siller**, который также займется своими обычными обязанностями.

Gremlin Interactive акционируется

Среднее по размеру европейское издательство **Gremlin Interactive** в июле этого года станет акционерным обществом открытого типа. Дополнительное финансирование, од-



нако, не изменит его позиции на американском рынке, где его продукцию продолжит издавать **Interplay**.

Кроме этого представители компании прояснили нынешнюю позицию издательства по отношению к играм от **Epic Megagames** – активно сотрудничающей с отделением **Gremlin** группой **DMA Design**. **Epic** в новых условиях продолжит сотрудничество с **DMA**, но уже через **Gremlin**, которое и будет издавать их совместные проекты, такие как версию **Unreal** для **Nintendo 64**.

Что касается самого **Unreal'a**, то его выход запланирован уже на лето этого года, чтобы составить хорошую конкуренцию **Quake 2** от **ID**.

Malofilm приобретает Readysoft



Канадское издательство **Readysoft** было поглощено канадской же компанией **Malofilm**, чья активность распространялась ранее только на средства массовой информации.

После поглощения, **Readysoft** поменяет свое название на «Behaviour Interactive» и уже под этой маркой будет распространять свою продукцию.

Руководство Virgin перешло в Origin



Chris Yates заняли похожие позиции в руководстве **Origin**. Не стоит и говорить, что получив в свое руководство одних из самых заметных фигур игрового сообщества, **Origin** еще более укрепил свои позиции как одного из лидеров индустрии.

Что же касается самой **Virgin Interactive**, то в ее судьбе пока не наступило какого-либо просветления, так как пока ни одна из компаний не выра-

жала желания приобрести это издательство у корпорации **Spelling Entertainment**. Тем временем, в надежде сократить убытки и поправить финансовое положение, издательство **Virgin** либо уже отменило, либо продало другим издательствам многие свои менее известные игры, в первую очередь на игровых приставках. Конкретные данные об этих проектах будут обнародованы на выставке **E3**.

Героиня Tomb Raider участвует в концертах U2



Издательство **Eidos Interactive** подписало с ирландской рок-группой **U2** беспрецедентное согла-

шение, согласно которому изображения героини игры **Tomb Raider** Лары Крофт, а также кадры из самой игры будут появляться на всех концертах группы, проходящих по всему миру. Тем самым, **Eidos** пытается привлечь еще большее внимание как к первой части своей суперхитовой игры, так и к ее продолжению, которое появится в продаже уже в ноябре этого года.

Что касается самого продолжения **Tomb Raider**, то источники, близкие к компании, сообщили о планах **Sony** приобрести эксклюзивные права на эту игру, оставив владельцев **Nintendo 64** и **Sega Saturn** без возможности ее приобретения. Владелец персонального компьютера волноваться незначит – игра появится на этом формате в срок.

Кроме того, **Eidos** похоже готовит свою героиню также и к дебюту на большом экране. Кто конкретно будет играть Лару в запланированном фильме, пока не сообщается.

Первая игра на Silicon Graphics

Японское издательство **Square** представило первую игру, разработанную для суперкомпьютера **Onyx 2** компании **Silicon Graphics** – трехмерную драку **Chocobo de Battle**.

Игра, которая вряд ли когда-либо поступит в продажу (если только на игровом автомате), была создана в сугубо экспериментальных целях. Тем не менее, перевод ее на домашние игровые системы, пусть и в урезанном виде, вполне возможен, так что осталось лишь дожидаться официального подтверждения этой информации.

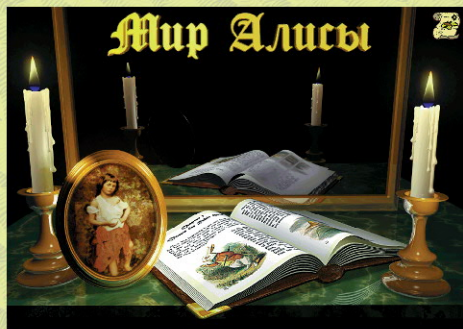




Новости от «1С»

На фестивале «Аниграф '97» программа 1С: Комтех «Мир Алисы» получила главный приз (Grand Prix) как лучший мультимедийный продукт 97 года.

Кроме того, программа была удостоена специального приза экспертного жюри «Гамбургский счет». Издание уникально тем, что вообрало в себя озвученный оригинальный английский текст книги «Алиса в Стране чудес», несколько вариантов переводов (малоизвестный перевод раннего Владимира



Набокова, самый популярный пересказ Бориса Заходера, филологически точный перевод Владимира Орла и совсем новый пересказ Бориса Балтера), иллюстрации - классические и современные: от рисунков самого Кэрролла до иллюстрации Тенниела и Татьяны Ярыгиной, кадры из популярного мультфильма, — т.е. почти все, что известно о приключениях Алисы в Стране Чудес и замечательном произведении Льюиса Кэрролла.

В конце мая вышло в свет еще и подарочное издание «Мира Алисы».

В коробке (кроме диска и руководства пользователя) Вы найдете факсимильное издание «Alice in Wonderland» на английском языке с иллюстрациями самого Кэрролла и очаровательный настольный календарь с картинками Тенниела.

лым рядом удачных игровых идей. Симфоническая музыка, специально написанная для «Волшебного сна», гармонично сливается с изображением и не оставляет ни одного шанса остаться равнодушным.

Сюжет игры таков: мальчик Витя засыпает со своим любимым плюшевым медвежонком и оказывается в дремучем лесу, где страшный злой Волк хватается растерявшегося медвежонка и уносит к себе в логово. Чтобы спасти своего мишку, Вите предстоит одолеть злых обитателей волшебного леса, подружиться с медведем, поиграть с белочками и встретить еще много-много интересного.

Кроме того, в домике Козы, куда Витя обязательно попадет, ему удастся поиграть с козлятами в семь мульт-игр: мульт-раскраску, мульт-считалки, мульт-азбуку, мульт-ноты, мульт-пятнашки, мульт-картинки и даже самому собрать настоящий мультфильм.

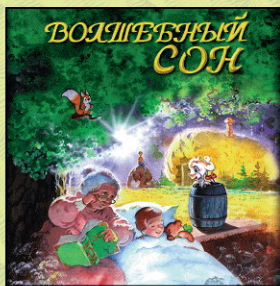
Игра ориентирована на детей младшего и среднего школьного возраста.

На проходившем 21-24 мая в Москве международном фестивале «Аниграф-97» «Волшебный Сон» занял 1-ое место в номинации «Лучшая графика в игре».

Snowball Interactive пополняет свой состав, получает приз за «Пайк» и делает два предложения, от которых невозможно отказаться

В течение мая студия поддерживала высокие темпы разработки «Всеслава», выпуск которого намечен на осень этого года. Акцент разработки сместился с создания ресурсов для игры на детализацию сценария, работе над которым будет посвящена большая часть лета.

В результате целенаправленного поиска талантов состав студии был усилен энер-



гичным 3D-волшебником Михаилом Колбасниковым, посвящающим теперь все свое время детализации игровых персонажей, и неутомимым Вадимом Соколом, занявшим специально для него созданную позицию creative executive.

Вместе со «Всеславом» развивается и web-site компании (www.snowball.ru), за которым теперь будет следить давний коллега студии Женя Маринин, создавший в свое время большую часть графики для «Пайка».

Новостью для игроков могут послужить и два новых предложения студии, также касающиеся ее самого большого на этот год проекта — «Всеслава Чародея». Во-первых, все свои комментарии по поводу проекта игроки теперь могут направлять не только на love-mail@snowball.ru, но и передавать напрямую на пейджер рассматривающего их Вадима Сокола — №89580 оператора 755-6565.

Во-вторых, теперь у каждого из вас есть возможность сделать свое имя бессмертным, просто прислав свое имя на players@snowball.ru в течение следующих трех месяцев. Ответственные за эту акцию разработчики обещают, что первые сто присланных имен будут включены в игру и ее описание!

Также на прошедшей в конце мая выставке «Аниграф» по решению компетентного жюри конкурса игровых разработок заверенный студией в январе этого года «Пайк: Операция Громовержец» был удостоен приза «За лучший пользовательский интерфейс».



Новости Мультимедиа от студии «Союз»

Подарок меломанам. Студия «Союз» закончила финальное тестирование нового мультимедийного CD-ROM «Меломания 97»

Этот диск ориентирован на любителей российской поп и рок-музыки и представ-



Новости от «НИКИТЫ»

26 мая на прилавках магазинов появилась новая игра — «Волшебный сон» компании «Никита». Программа создана с использованием технологии, позволяющей управлять мультипликационными персонажами в реальном масштабе времени. Это дало возможность добиться очень высокой степени «погружения» в сказочный мультипликационный мир игры и совместить драматургию лучших советских мультфильмов с це-





ляет информацию о 1500 компакт-дисках, продававшихся в России в 96-97 гг., позволяет найти любую песню из грандиозной базы данных в 20 000 произведений.

Имеется возможность послушать отрывки со многих дисков и прочитать информационную подборку новостей из мира музыки последних полутора лет. Диск имеет развитую поисковую систему и красивый, дружелюбный интерфейс.

Предполагаемая дата выхода диска - 15 июня 1997.

В дальнейшем студия «Союз» будет производить ежегодные пополнения диска «Меломания».

Пиратам бой!!!

В связи с нездоровым интересом ком-

пьютерных пиратов к готовящемуся к выпуску CD-ROM «Меломания 97», студия «Союз» приняла решение о применении суперсовременной системы защиты «Laserlok» при производстве данного диска.

«Laserlok» зарекомендовала себя в мире как практически невскрываемая система, так как диски, записанные с ее помощью, невозможно скопировать даже в заводских условиях. Тем не менее, для конечного (легального) пользователя защита будет совершенно невидна и даже не потребует введения каких-либо паролей и кодов.

Студия «Союз» намерена создать таким образом прецедент на российском рынке и, в случае удачного эксперимента, готова оказывать услуги по защите дисков другим российским издателям интерактивной продукции.

Параллельно специалистами студии «Союз» ведется разработка собственной системы оптической защиты дисков.

Завершение разработки планируется на середину осени 1997г. После чего она бу-

дет представлена публике на фестивале MILIA в Канне (Франция).

Преобрази себя.

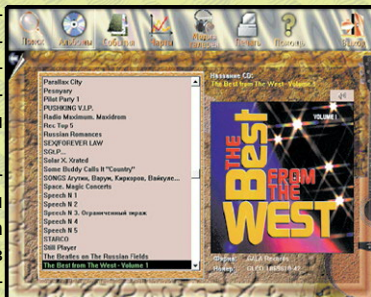
Студия «Союз» сообщает, что ей подписано соглашение с компанией «Trans-Ameritech Inc. о издании CD-ROM Improve Yourself (Преобрази себя), разработанного последней.

Этот диск является продолжением популярного диска «Empower Yourself» (Познай себя), который пользовался большим успехом на российском рынке в 1996 г. «Преобрази Себя» включает огромное количество психологических тестов, интерактивных уроков на тренировку памяти, зрения и т.д., а также представляет новый подход к занятию медитацией с помощью PC. CD-ROM «Преобрази Себя»

предназначен прежде всего деловым людям и людям, проводящим много времени с компьютером.

Предполагаемая дата выхода диска - 1 июля 1997г.

(c) SoUSE Interactive Entertainment 1997



ПРИЗЫ:

Гран-При и приз Зрительских Симпатий — **Противостояние** (Дока); за лучшую Анимацию — **Противостояние** (Дока); за лучший интерфейс — **Пайк** (Дока); за лучшую графику в игре — **Волшебный сон** (Никита); за музыкальное и звуковое сопровождение — **Призрак Старого Парка** (NMG); за лучшую многопользовательскую игру — **Противостояние** (Дока); за оригинальность — **MindFlight, MindFib** (SoftLab); за лучшую локализацию — **Dragon Lore II** (Апокриф); симпатий жюри — **POD** (Акелла); за победу в конкурсе неоконченных работ — **Allods: Sealed Mystery** (Nival), **Вьюга в пустыне** (Дока), **Петя-ка и Василий Иванович** (SBG)



Пиратские компакт и законодательство Борьба продолжается

Несомненно, одной из наиглавнейших проблем, темной тучей нависших над российским рынком программного обеспечения, является большое количество пиратских копий игр. Еще несколько лет назад подобная постановка вопроса была бы некорректной — никакого рынка, кроме пиратского, в России не существовало. Более того, пиратские копии игрушек, продаваемые тогда на дискетах (от 3 до 9 дискет на одну игру), часто по стоимости приближались к легальной продукции и, естественно, стоили дороже и книжной, и видеопродукции такого рода. Позволить себе приобретение подобного продукта мог далеко не каждый. Игрушки переписывались и бесплатно (одним из подобных центров всероссийской переписки служила ВДНХ), но круг людей, имевших постоянный доступ к халяве, был существенно ограничен. Затем на просторах бывшего СССР появились и легальные коробки с играми, но практически сразу вслед за ними в ход пошли так называемые сборники — CD, полностью забытые дискетными вариантами игр. Прошло совсем немного времени, и в России после долгого перерыва начали поминать добрым словом Китайскую Народную Республику, поскольку диски именно ее производства буквально завалили прилавки всевозможных магазинов, киосков и лотков. Более того, по мнению экспертов, именно благодаря бросовым ценам (на уровне пиратской видеокассеты) на подобных дисках и сделала резкий рывок вверх кривая российской компьютеризации.

Можно долго спорить о том, сколько должна стоить легальная игра в России. И вот, наконец, предел стоимости, о котором так долго мечтали конечные пользователи, достигнут: российская игра («родная» или легаль-

но локализованная) теперь стоит не более 30-35\$ (в отличие от 50\$-60\$ за западные продукты). Приятно отметить, что доброй традицией стало лояльное отношение компаний к пользователям. К примеру, компания «Дока» достаточно жестко определяет для своих дилеров конечную цену игры, дабы избежать «накруток». Тем не менее, уровень пиратства не понизился — наоборот, продажи контрафактного товара существенно выросли, несмотря на карательные рейды прошлого года. Почему же это произошло? Как бороться с подобными явлениями и обезопасить себя от пиратов? Вопросы эти были подняты не вчера, поэтому неудивительно, что круглый стол по борьбе с пиратством, проводимый клубом «Game Galaxy» в рамках Игрового Городка фестиваля «Аниграф '97», привлек к себе значительное внимание. Участие в нем приняли практически все российские игровые компании.

На заданные за круглым столом вопросы наконец-то смогли ответить профессионалы: сотрудники МВД, проводившие рейды, и юридические консультанты клуба. Откровенный разговор помог развеять множество мифов, передаваемых «из уст в уста».

Во-первых, было полностью опровергнуто бытующее мнение о бездействии органов правопорядка — рейды проводятся с завидной регулярностью. Трудность состоит в том, что привлекать к уголовной ответственности (в соответствии со статьей 146 действующего УК, предусматривающей до 5 лет тюремного заключения) всех розничных продавцов нереально, ввиду невозможности задействовать на этом фронте требуемое количество работников МВД. Естественным образом возникает вопрос: нужно ли это? Конечно, можно в течение дня вычис-

тить весь Митинский рынок и прилегающие к нему окрестности, но через 2-3 недели места прежних продавцов займут новые авантюристы, и все останется по-прежнему. Работать нужно с оптовиками, и именно они сейчас попали под бдительный надзор милиции, старающейся в современных условиях «брать не числом, а умением». Таких «оптовиков» отлавливают достаточно часто. Причем, в отличие от летних рейдов по Митино, проведенных по инициативе компаний «Кирилл и Мефодий» и «NMG» и ознаменовавшихся показательными при большом стечении народа заключениями в наручники незадачливых продавцов, большая часть задержаний и конфискации товара происходит более спокойно, так как основная цель сотрудников МВД — обеспечить выполнение законов, а не устраивать «маски-шоу» на потеху публике. Конечно же, вышеозначенные компании не несут ответственности за дефекты, допущенные при проведении акций. На тот момент бороться с пиратами можно было только такими методами, и, безусловно, это принесло некоторую пользу. Именно после таких мероприятий у пиратов появилось понимание того, что торговать российскими программами можно только из-под полы и с большой оглядкой.

Во-вторых, серьезным заблуждением является мнение о некомпетентности наших милиционеров в большинстве вопросов, связанных с компьютером. Насколько это далеко от истины, вы можете судить сами. Достаточно указать на следующий факт: всем известно, что в МВД идет постоянный приток молодых людей из учебных заведений юридического профиля, а большинство современных юношей с компьютером, что называется, «на ты». К тому же, теперь, согласно при-





нятому «в верхах» решению, в недрах МВД организуется специальный отдел, занимающийся исключительно пиратством и пиратами. Не стоит также забывать и о том, что сотрудникам органов вовсе не обязательно разбираться во всем самом — они всегда могут привлечь для этого профессиональных экспертов.

Вопреки широко распространенному мнению, наличие картонной коробки вовсе не является основным критерием контрафактности продуктов. Определить пиратский диск можно и рассмотрев внимательно обратную сторону самого CD, и по множеству других малозаметных на первый взгляд признаков. Кстати, на конференции было прямо заявлено, что продажа так называемых «золотых» дисков, ставших в последнее время достаточно популярными, однозначно подпадает под уголовную ответственность, а диски конфискуются в обязательном порядке.

В целом, за круглым столом был освещен достаточно широкий круг вопросов, явно не уместающийся в жесткие рамки редакционной статьи. Поэтому дальше мы попытаемся кратко отразить наиболее типичные из них:

«Что делать, если ваша продукция необоснованно признана контрафактной?»

Обращайтесь к нам; закон в этом плане трактуется достаточно однозначно, никаких нарушений быть не должно и не будет.

«Можно ли что-то сделать с киевской контрафактной продукцией, в последнее время заполонившей рынок?»

Нельзя. Украина теперь является суверенным государством, на территории которого не действуют

российские законодательные акты. Более того, в украинских законах отсутствует само определение контрафактной продукции. Единственное, что можно предпринять — это задержать груз на таможне, что сейчас и делается в большинстве случаев.

«Несет ли ответственность конкретный покупатель?»

Нет. Согласно законодательству, конечный покупатель не является экспертом, а посему не может достоверно определить, контрафактный ли товар перед ним, и ответственности не несет. Это правило распространяется лишь на частных лиц, с фирмы же спрос абсолютно другой.

«Чьи интересы в первую очередь будет защищать закон — российских разработчиков или западных компаний?»

Конечно же, в первую очередь закон будет защищать российских производителей. Такова позиция не только сотрудников МВД, но и большинства связанных с российским игровым рынком профессионалов. Наша игровая индустрия еще не окрепла и чисто по-человечески нуждается в поддержке. Ассоциация, создаваемая клубом, имеет целью защитить права российских производителей, именно для этого и был проведен круглый стол. Клуб и впредь будет информировать читателей о состоянии дел в этой области, конкретных шагах по предотвращению появления продукции членов Ассоциации на пиратском рынке и пр.

«Существуют ли в России заводы по производству контрафактной продукции?»

Да, и с ними ведется активная борьба. Однако сейчас эта проблема не является основной, так как доля российских «серебряных» пиратских дисков крайне мала. Прежде всего, это связано с тем, что для производства используется списанная с легальных заводов, часто уже устаревшая, аппаратура. Большая часть нынешнего пиратского рынка — это продукция стран бывшего соцлагеря (Чехия, Болгария).

«У нас есть множество вопросов, скажите, как с вами связаться?»

К глубокому сожалению, при сильной загруженности МВД гораздо более серьезными преступлениями, не всегда есть время и возможность проводить индивидуальные консультации. Для таких целей клубом и создается Ассоциация, одной из задач которой является решение оргвопросов. Любые документы или предложения будут с благодарностью приняты и систематизированы Ассоциацией, а затем переданы сотрудникам МВД для принятия соответствующих мер.

«Что делают с конфискованными дисками? Будут ли освещаться в прессе рейды и судебные процессы?»

Продукция, признанная решением суда контрафактной, уничтожается. Нет смысла скрывать это, и, несомненно, в ближайшее время подобные мероприятия будут освещены в наших статьях. Просто периодически читайте «Страну Игр».



Олег ЯШИН,

президент клуба «Game Galaxy».

Координаты клуба находятся в редакции.



INTEL ПРИГЛАШАЕТ

Ни для кого уже не секрет, что российский игровой рынок привлекает все больше и больше внимания со стороны западных издательств. В начале июня Москву посетили представители нескольких крупнейших европейских и американских компаний, в том числе бурно развивающейся компании **Activision**, европейского издательского дома **Europress**, отделения второго по величине издательства в мире **Sega PC** и представитель крупнейшей в мире независимой компании, работающей в этой области, **Electronic Arts**. И все они любезно согласились поделиться с читателями нашего журнала своими планами и ответить на некоторые интересные нас вопросы.

Стоит сразу отметить, что все вышеперечисленные издательства приехали в нашу страну с серьезными намерениями издавать свои лучшие игры в России в полностью локализованном виде, причем одновременно со всем миром. Все они прекрасно осведомлены о нашей «болезни», а именно о высоком уровне пиратства, но в то же время именно наличие этого фактора заставляет их активнее работать на нашем рынке, учитывая его специфику.

Кроме этого, все компании выразили намерение начать финансирование организованной борьбы с пиратством в России, открыв у нас в стране отделение международной организации **ELSPA**.

Первым нашим собеседником стал представитель из **Sega PC** — компании-новичка на рынке игр для персонального компьютера.

СТРАНА ИГР Начнем с самого болезненного вопроса. Всем известны проблемы Sega, с которыми она столкнулась на рынке игровых приставок, особенно в Северной Америке, где еще несколько лет назад ваши позиции казались непоколебимыми. Теперь же создается такое впечатление, что Sega в любой момент может покинуть этот рынок, и формирование отделения Sega PC многими расценивается как первый шаг в этом процессе. Так что же на самом деле сегодня происходит в Sega, и куда она идет?

SEGA Первое, что я хочу сказать, что игровые системы и компьютеры это совершенно разные рынки. Сегодня Sega работает на всех трех фронтах: игровые автоматы, игровые приставки и игры для PC, и все они играют адекватную роль в жизни нашей компании и дополняют друг друга. Так, например, сейчас игры для игровых автоматов одновременно переводятся и на персональный компьютер и на Sega Saturn. Игры с приставки появляются на PC и наоборот. То есть все взаимосвязано. А что касается самих игровых приставок, то нет, мы не собираемся покидать этот рынок. Sega Saturn не станет нашей последней системой, и уже относительно скоро может появиться новая ма-



шина. И как бы не был важен рынок игр для персонального компьютера, если человек просто хочет играть, то игровая приставка, которая стоит на порядок дешевле адекватного ей компьютера, всегда будет в более выгодной позиции.

СТРАНА ИГР Вернемся тогда непосредственно к вашим играм на PC. До последнего момента все они были переведены с других форматов. Тем не менее, существует определенная разница между вкусами владельцев персонального компьютера и игроков на приставках и игровых автоматах. Поэтому возникает вопрос: а будет ли Sega PC делать игры только для владельцев PC?

SEGA Несомненно. И первым нашим продуктом только для этого формата станет игра Formula Car, которая выйдет только на PC в конце июля этого года. Ее разработкой занима-

ется английская команда Manic Media, которая ранее работала над такими играми, как Super Cart и Manic Carts. Но это не означает, что мы перестанем переводить игры с игровых автоматов. И в этом году поклонников наших игр ждут как минимум два суперхита, в том числе перевод игры Sega Touring Car, который сейчас идет полным ходом. И то, что мы умеем это делать, доказывает тот факт, что тот же Virtua Fighter PC, на удивление всем, идет быстрее на компьютере, чем аналогичная ей драка Virtua Fighter Remix для нашей 32-битной приставки Saturn.

СТРАНА ИГР Еще один довольно болезненный для всех нас вопрос. MMX уже давно доступен покупателям, а вот игра, поддерживающих его, пока не так уж много. Что сможет предложить игрокам Sega PC на этом фронте?

SEGA 80% наших игр, которые выйдут в этом году, создаются под MMX. А к концу этого года мы полностью перейдем на разработку игр, поддерживающих эту технологию. Более того, в скором времени мы планируем начать поддержку и нового процессора от Intel — Pentium 2. Так что мы не собираемся ни в коем случае отставать от прогресса.

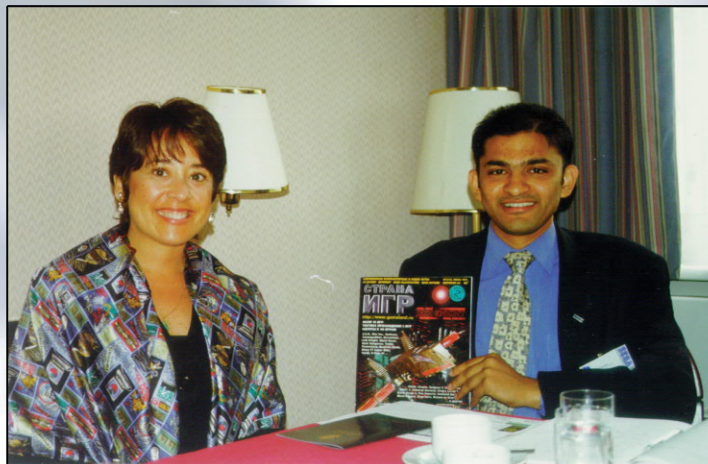
СТРАНА ИГР А когда же российские игроки смогут приобрести локализованные игры от Sega PC?

SEGA В данный момент наша компания ищет в России партнеров, которые могли бы профессионально локализовать наши продукты, а также распространить их среди российских игроков. И мы надеемся, что уже к концу этого года в продаже появятся первые локализованные игры от нашего издательства.

Следующим нашим собеседником стал представитель международного издательства **Activision**, которое в последнее время привлекает к себе все больше и больше внимания как со стороны игроков, так и со стороны обозревателей игрового рынка.

СТРАНА ИГР Не могли бы вы сразу ответить на один вопрос, который в последнее время взволновал всю игровую общественность. Что случилось с серией MechWarrior?

ACTIVISION Владелец прав на вселенную Battle Tech, корпорация FASA, с которой мы ранее сотрудничали, запросила немислимые деньги за право и дальше использовать свою интеллектуальную собствен-





ность. Но на MechWarrior'e свет клином не сошелся, и наша компания, используя весь накопленный ранее опыт по созданию лучших симуляторов роботов решила начать разработку игры на основе другой, не менее популярной и быстро растущей настольной игры. Таким образом и родился проект Heavy Gear. Используя еще более совершенный инструментарий, разработанный для MechWarrior 2, мы позволим игрокам в Heavy Gear много такого, что было невозможно сделать в силу ряда обстоятельств ранее. Теперь наш трехметровый робот сможет спрятаться за камень, войти в дом, да и многое другое. Игра поступит в продажу в октябре этого года на PC, а в начале 1998 года - на Sony PlayStation.

А что касается MechWarrior 3, то его разработкой занимается некая команда разработчиков из Швеции специально для самой FASA.

СТРАНА ИГР В последнее время Activision заметно вырвалась вперед по сравнению с многими другими компаниями-ветеранами игровой индустрии. С чем вы это связываете?

ACTIVISION. Все очень просто. Причиной этому стали сами игры. Так уж случилось, что многие наши игры, которые готовились к выходу достаточное для этого количество времени, стали настоящими хитами. Кроме этого, наша компания быстро сориентировалась в нынешних рыночных условиях

и не наделала много ошибок. Сегодня наша стратегия такова: упор делается на качество, а не на количество. У нас сегодня самая крупная студия по разработке игр, в которой работает более 250 человек. И все их усилия сосредоточены на выпуске потенциальных хитов. Таким образом, в год мы планируем выпускать не более 10-12 игр, к которым мы предъявляем высочайшие требования. Сейчас наша компания переживает довольно успешный период своей жизни, когда наши доходы от продажи игр достигли 86 миллионов долларов в год. И нашей целью сегодня стал переход от успеха к еще большему успеху.

СТРАНА ИГР

А каковы сегодня ваши отношения с ID?

ACTIVISION.

Отношения просто великолепные. И мы надеемся, что они таковыми и останутся. А пока мы уже официально объявили, что именно наше издательство будет распространять и Hexen 2, созданную по технологии Quake, и их следующую игру, Quake 2.

С издательством Europress российские игроки уже хорошо знакомы. Ведь именно их игра, выпущенная в нашей стране, **Ралли Чемпионат** стала одной из первых ласточек успешной локализации. И мы решили поинтересоваться, чем это изда-

тельство и далее сможет порадовать наших игроков.

EUROPRESS 28 сентября 1997 года мы планируем выпустить свою следующую игру в России, International Rally Championship. Она поступит в продажу одновременно с Европой и будет, естественно, локализована для вашего рынка. Первый наш проект оказался очень и очень удачным. Игра, которая продавалась по цене, эквивалентной 25 американским долларам, разошлась в России тиражом более 8000 экземпляров. И с нашей новой игрой мы надеемся добиться еще большего успеха. International Rally Championship разрабатывается и под



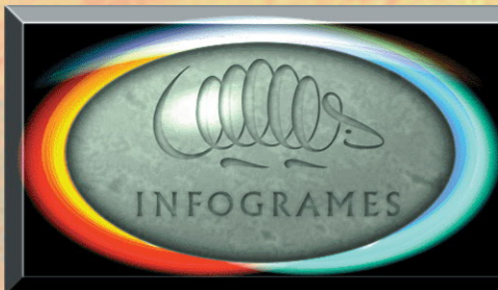
MMX, и под трехмерные акселераторы, поддерживающие Direct 3D, так что о качестве графики можно не беспокоиться. Кроме этого, в ней предусмотрена возможность создания игроками своих собственных трасс, что сегодня весьма важно для владельцев персональных компьютеров. Кроме того, у нас также имеются и другие игры, которые ждут своего шанса быть переведенными на русский язык.

СТРАНА ИГР

А что представляет собой само издательство Europress? К сожалению, многие вообще не подозревают о вашем существовании.

EUROPRESS Мы являемся типично европейским издательством, которое в последнее время значительно выросло. Мы сами, честно говоря, не ожидали такого результата нашей деятельности, но когда подсчитали количество проданных в прошлом году игр в Англии, то оказалось, что мы находимся в пятерке лучших издательств, в одном ряду с Virgin, Eidos и Bullfrog. И мы надеемся, что в этом году не потеряем, а наоборот, еще укрепим свои позиции на рынке. И тогда уже намного больше людей станут узнавать нас и наши игры





INFOGRAMES готовится к наступлению на российский рынок

Представители французской фирмы INFOGRAMES недавно приезжали в Москву с целью поиска компаний, заинтересованных в их продукции. Анне FAURE, главный менеджер по этой части Европы, любезно согласилась дать нам интервью.

Борис РОМАНОВ

СТРАНА ИГР

Расскажите немного о вашей компании.



Infogrames на сегодняшний день является крупнейшим европейским издательством, штаб-квартира которого расположена во Франции, в Лионе. Наша компания была основана в **1983** году, и с тех пор **Infogrames** занимается единственным делом — разработкой и распространением игр в совершенно разных жанрах. От приключенческих, таких как **Alone in the Dark** и **Prisoner of Ice**, до стратегий и платформ. Кроме того, мы также издаем обучающие и мультимедийные программы, такие как энциклопедии и самоучители. В прошлом году мы приобрели нашего основного конкурента, английское издательство **Ocean**. Продукция этого

издательства также довольно разнообразна, включая и симуляторы и аркадные игры, но всегда была нацелена больше на подростков. Таким образом, спектр нашей продукции еще больше расширился. А в этом году наша компания присоединила к себе и отделение **Philips** по разработке и распространению игр, так как они полностью прекратили и под-



держку своей системы **CD-I**. В свою очередь, **Philips** стал нашим основным держателем акций и предоставил нам все свои каналы распространения продукции, включая сеть из **34000** европейских магазинов. Итак, сегодня мы занимаемся распространением и разработкой компьютерных игр, видеоигр, мультимедийных программ, а также предоставлением **on-line** услуг, — то есть всего спектра развлекательной продук-



ции. И хотя нашим основным рынком сбыта остается Европа, после покупки **Ocean** мы стали играть гораздо большую роль и за ее пределами. Сегодня мы уже издаем игры на **17** языках.

СТРАНА ИГР

Занимается ли ваша компания сегодня непосредственно разработкой игр или только их распространением?



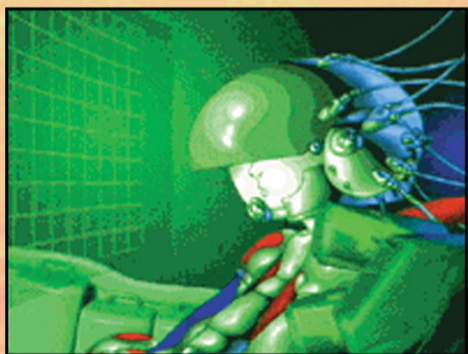
Для работы над играми мы привлекаем как своих разработчиков, так и команды со стороны, как из Европы, так и из Америки.

СТРАНА ИГР

А что вы можете сказать о российском рынке?



В последнее время мы начали активное наступление на развивающиеся рынки Восточной Европы, Азии и Южной Африки, где мы встречаем пока одни и те же проблемы. У населения этих регионов низкая покупательная способность, они готовы платить деньги за «железо», а за игры платить никто не хочет. Так что ситуация в России сегодня ничем не отличается, скажем, от ситуации в Южной Африке. Везде одни и те же проблемы. В России я уже второй раз. Первый раз я посетила вашу страну осенью **1995** года. В то время мы впервые решились локализовать нашу игру, **Prisoner Of Ice**, для российского рынка. Тогда вся локализация заключалась в том, что в игре была переведена инструкция и коробка. Кроме того, игра в тот момент уже некоторое время продавалась в Европе, что намного сократило продажи локализованной версии в России. В этот раз мы решили выпускать только полностью локализованные для российского рынка продукты, причем в одновременно с выходом игр в Европе. Из тех разговоров, которые я имела с представителями российских компаний, мне стало ясно, что игра должна появляться в продаже в России одновременно с Европой. Это, конечно, не касается, скажем, детских





Слева: (слева направо) Anne FAURE — INFOGRAMES; Александр МИХАЙЛОВ и Анжелика КЛИМОВА — «БУКА» в офисе компании «БУКА».

Справа: Anne FAURE.

обучающих программ, но для остального спектра развлекательной продукции, которую мы издаем, это очень важно. И мы будем стараться придерживаться этого правила. Я повстречалась со многими российскими издательствами и надеюсь, что уже к этому Рождеству ваши покупатели получат около 6 полностью локализованных игр от Infogrames и Ocean. Некоторые из них, например, стрелялки, будет довольно легко перевести, а, к примеру, приключенческие игры могут занять гораздо больше времени для локализации. Но одно могу сказать с уверенностью — все они будут профессионально и качественно переведены на русский язык. Что же касается наших планов в России на этот год, то мы надеемся поставить на ваш рынок несколько приключенческих игр. Какие конкретно, мы сообщим позднее.

СТРАНА ИГР А с какими конкретно российскими компаниями вы намерены продолжить свое сотрудничество?

Все пока находится на стадии разработки, поэтому точно пока я сказать не могу. Однако я имела беседы и с Букой, и с NMG и еще с целым рядом компаний. Мы сами не будем переводить свои игры, а предоставим такое право российским издательствам. У нас уже имеется такой положительный опыт в Польше, где наша полностью локализованная игра стала настоящим хитом. К примеру, англоязычная версия **Alone in the Dark 3** продавалась там в количестве не более 1000 экземпляров. А подобная игра, но на польском языке, продавалась на порядок лучше. Кроме того, и к цене на соответствующие игры мы относимся очень серьезно. Она должна быть доступной рядовому покупателю, чтобы игра стала хитом.

СТРАНА ИГР А на какие объемы продаж может рассчитывать Infogrames, да и любое другое издательство, в России?

От 15 до 20 тысяч копий игры. Если это хороший продукт, который грамотно локализован, и представлен покупателю по приемлемой для него цене.

СТРАНА ИГР Ваша компания издает игры для всех основных платформ, для приставок и для персонального компьютера. Однако российским игрокам вы намерены предложить игры только для PC. С чем это связано?

Да, мы будем переводить пока только игры для PC, так как мы считаем, что рынок игр для игровых приставок в России пока недостаточно большой.

СТРАНА ИГР А что для вас значит выражение «достаточно большой» в конкретных цифрах?

Это значит, что игра должна продаваться в количестве, не менее 5000 экземпляров.

СТРАНА ИГР В таком случае, что вы можете сказать российским игрокам, владельцам персональных компьютеров?

Мы сегодня по-настоящему уверены в российском рынке. И именно поэтому мы решились начать полную локализацию наших великолепных продуктов для ваших покупателей. Так что готовьтесь.

СТРАНА ИГР А сами вы какие игры предпочитаете?

Я лично предпочитаю гоночные симуляторы и, естественно, питаю слабость к продукции своей собственной компании, а именно к типичным приключенческим играм от Infogrames. Но могу сказать, что в восторге от **Tomb Raider**.



КНЯЗЬ ЗЕМЛИ Русской

Об одной из первых российских RPG рассказывает команда in-house разработчиков из компании «1С»

В начале этого года компания «1С» сначала объявила о партнерском соглашении по созданию глобальной стратегической серии вместе с московской студией Snowball Interactive, а затем обнародовала свои дальнейшие планы по вступлению на рынок компьютерных игр. Наше внимание привлек проект, совсем недавно сменивший свое название с «Легенд Лесной Страны» на «Князя». По заявлению разработчиков, он станет первой российской RPG-игрой.

Главным программистом проекта является **Дима ЖЕРЕБКОВ**, главным 3D-художником — **Женя ИНОЗЕМЦЕВ**, главная 2D-художница — **Оля РЫБАКОВА**. Продюсер проекта — **Але-**

ксандр НИКИТИН, с которым мы и беседуем. Еще несколько месяцев назад все члены этой команды работали в составе New Media Generation. Отсюда и первая тема разговора:

«Команда Никитина» + «1С» = RPG

СТРАНА ИГР Мы только что перечислили основных участников команды «Князя». Давно ли вы работаете вместе и чем ваша команда уже может гордиться?

1С® Вместе мы собрались еще в NMG, где я работал с конца января 96-го — занимался организацией отдела игровых и мультимедиа продуктов. Мы участвовали в создании аж 7 мультимедиа дис-

Александр НИКИТИН — руководитель отдела мультимедийных и игровых программ в «1С».





тому когда мы однажды зашли к Snowball на сайт и увидели, что они колеблются между «Князем» и «Всеславом», уломали их отдать «Князя» нам. Теперь для полноты картины им осталось подобрать оставшийся от Nival «Moonseven» (смеется).

Игра

СТРАНА ИГР Ладно, с командой и названием все ясно. Давай теперь поговорим о самой игре – что-нибудь к объявленному «жанр RPG, вид от третьего лица, три четверти» добавить можешь?

1C® Совсем немного (смеется). Это будет RPG с элементами стратегии.

СТРАНА ИГР Чем «Князь» будет отличаться от других проектов российских разработчиков? Какие-нибудь глобальные идеи?

1C® Как и «Всеслав», «Князь» ориентирован исключительно на российских игроков. То есть с самого начала мы его создаем на русском языке и стараемся добавить такие детали, которые бы понравились именно нашим, российским игрокам. Вообще это будет первая RPG на русском языке. Кстати, вы могли заметить, что и название у нас тоже пока русское (смеется).

СТРАНА ИГР На что «Князь» будет похож?

ков, а также сделали недавно вышедший «Призрак Старого Парка».

СТРАНА ИГР Как получилось, что вы перешли в «1C», и почему именно в эту компанию?

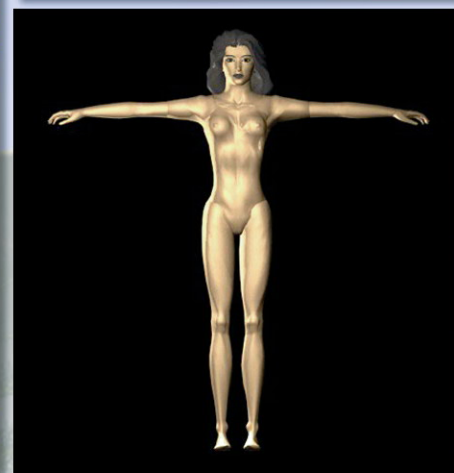
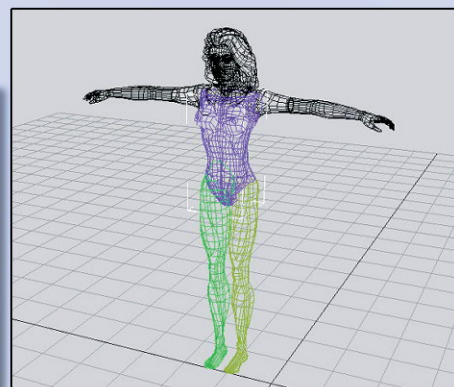
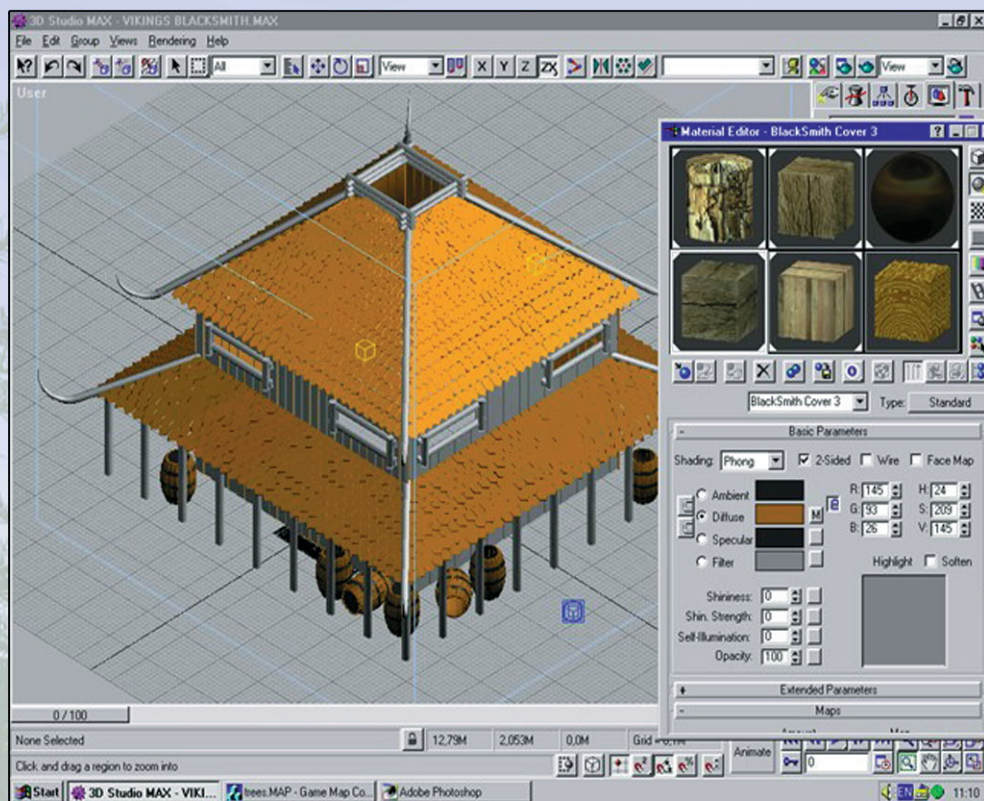
1C® В «1C» мы перешли в конце февраля этого года, потому что нам хотелось чего-то большего, и мы чувствовали, что в рамках NMG мы не сможем это полностью реализовать. Мы сделали первый в России квест, и нам не хотелось на этом останавливаться. Стали искать или внешнего издателя, который работал бы с нами, как с независимой командой, или издателя, который взял бы нас в качестве in-house команды. Мы встретились с «1C», обсудили наши и их планы, поговорили о «будущем RPG в России» (смеется) и поняли, что можем неплохо работать вместе. Получилось так, что «1C» оказался оптимальным для нас вариантом и по отношению к проекту, и по доступным ресурсам.

СТРАНА ИГР Окей, так чья же все-таки была идея сделать именно RPG, а не стратегию или еще один квест, например?

1C® Как такового, прямого инициатора у этого проекта не было. Мы просто сели вместе, обсудили состояние рынка, наше горячее желание сделать что-то новое, до с -

тупные в «1C» ресурсы, и пришли к совместному решению создать первую в России хорошую игру в стиле RPG, тем более, что уже тогда существовала идея сделать из нескольких проектов нечто большее — целую серию, которая потом стала «Летописью Времен». Кстати, тогда наш проект назывался «Легендами Лесной Страны», но потом мы начали тесно сотрудничать со Snowball Interactive — именно их проект назывался в то время «Князем». Название все время всплывало в разговорах, и всей нашей команде понравилось, поэ-





1C® Проект можно сравнивать с Diablo. Только у нас элементы RPG будут выражены более ярко, ведь Diablo — это, по сути дела, просто action. У нас же будет настоящая, подлинная RPG с небольшими элементами стратегии. В отличие от Diablo у нас будет более насыщенная квестовая часть, при этом квесты не будут обязательными для игрока. Просто решение таких мини-квестов будет помогать в решении стратегических задач игрока.



меньше реального. Иначе игроку пришлось бы от одной деревни к другой идти часа два. На предмет достоверности у нас даже есть свой консультант по дизайну — **Генрих ТАЛАЯН**. Но пока еще рано говорить о деталях реализации — впереди еще шесть месяцев работы (вздыхает).

Процесс

СТРАНА ИГР Хорошо, о деталях потом рас-

скажешь. А как идет сам процесс разработки? В Diablo играете?

1C® В Diablo мы как-то проиграли целую неделю напролет, по сети. После этого поняли, что Diablo — не самая крутая игра, и в сети играть в нее неинтересно. Единственное положительное свойство сетевой игры — возможность обмениваться артефактами. Мне однажды за счет обмена удалось прокачать мага за день до 30-го уровня. Кстати, о магии: в нашем распоряжении в «1C» две комнаты: одна вся белая, а другая — полностью черная. И когда кто-нибудь

СТРАНА ИГР Ок, теперь расскажи нам что-нибудь про персонажей игры — насколько они будут индивидуальны? Кто у вас там будет?

1C® У нас будут славяне, викинги и византийцы. Еще будет немного традиционной русской нечисти. Каждый игровой персонаж, каждый человек (или нечеловек) будет уникален, у него (или у нее) будет свое имя. С каждым можно будет пообщаться на произвольные темы, как, например, это реализовано в седьмом Larry. Также у нас будет соблюден реальный масштаб предметов, соотношение размера людей и домов. Единственное исключение из этого правила — расстояние между деревнями, которое у нас намного





усиленно «кодит» и входит в кому в процессе поиска нужного решения, мы его отправляем в противоположную комнату. Посмотреть на проблему с другой стороны.

СТРАНА ИГР Методы работы понятны. Что оказалось при работе над «Князем» самым сложным для ваших художников?

1C® Правдоподобная анимация персонажей, однозначно. Чтобы все по-нормальному ходило, мечами махали правильно. Кстати, у нас можно будет играть не только за людей, но и за корову тоже (смеется). Нет, я это абсолютно серьезно заявляю. Ведь корова — очень полезное в таком типе игр существо. Например, в сетевой игре один из ваших напарников может за нее играть и служить разведчиком на территории противника. Кто ж поймет, настоящая это корова или лазутчик в стане врага?

СТРАНА ИГР Ок. А какие трудности у программистов? И вообще, что вы ставите при разработке «Князя» на первое место — технологию, крутую графику или, как говорит некто Х.М., играбельность?

1C® Безусловно, играбельность у нас стоит на первом месте. Мы много играли в Diablo и уверены, что сможем сделать свою игру гораздо более интересной, более затягивающей. Отсюда, кстати, и основная проблема программистов — математически описать наш сложный сценарий оптимальным способом.

СТРАНА ИГР Ладно, с процессом более-менее ясно. Когда «Князь» появится в «аптеках нашего города»?

1C® «Князь» — второй по счету проект в серии. Он будет издан ближе к Новому Году, первым же изданным проектом серии станет «Всеслав».

«Летопись Времен»

СТРАНА ИГР А что это вообще за серия? Раньше мы слышали только о «глобальной стратегической серии «1C» и Snowball Interactive». Как в нее вписывается ваша RPG?

1C® Вся серия носит рабочее название «Летопись Времен». Изначально она состояла из трех стратегий, над которыми сейчас работает Snowball Interactive, однако она задумывалась не просто как «стратегическая серия», но как целая «концепция мира». Ее основное преимущество — возможность развития такого мира в нескольких не-

зависимых играх, возможность создать нечто большее, чем одна конкретная игра. И поэтому когда мы в «1C» окончательно утвердились в решении разрабатывать RPG, мы подумали, что будет еще лучше, если игра выйдет в рамках «Летописи». Таким образом она осветит те стороны общей концепции, до которых не доберутся стратегии наших коллег из Snowball.

СТРАНА ИГР Последний вопрос. «Всеслав» готовят к выходу осенью, то есть на несколько месяцев раньше «Князя». Как будут связаны эти два проекта?

1C® «Князь» выйдет уже после «Всеслава», однако по внутреннему времени события у нас разворачиваются на несколько веков раньше. Поэтому у игроков будет возможность узнать предысторию вражды Всеслава и Драго, поприступствовать при легендарных битвах викингов, подержаться за легендарные артефакты, про которые они узнают из «Всеслава». Узнать действующих лиц с другой стороны, что позволит им лучше понять мотивацию некоторых событий во «Всеславе». Но об этом — в следующий раз...

Дизайнеры «1C» будут несказанно вам благодарны, если вы найдете время прислать свои комментарии и предложения по «Князю» на:

nika@company-1c.msk.ru.
Комментарии и предложения по «Летописи Времен» вы можете направлять на:
warprayer@snowball.ru.





Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Турниры, которые мы выбираем

при этом успех одних систем, например, **DWANGO** (200000 пользователей, игровая площадка <http://beta.zone.com>), ограничивается региональными рамками, и о проводимых там состязаниях в России мало кто знает. Другие же «опутали» весь мир, на их ос-

гопользовательских сетевых игр. Яркий пример начала развития — это **Kahn** (Stargate Network). Пока распространяется бета-версия (0.9), половина из заявленных серверов неактивна, те, что работают — пустынные: в лучшее время один-два десятка человек. Никаких интересных турниров тут не найти!

Если же компании удастся хороший старт, а ее финансовые аппетиты удовлетворяются не за счет игроков, а спонсорами и рекламой, то успех начинания почти гарантирован. Именно так поступили менеджеры **Kali** (**Kali, Inc**) и **MPlayer** (**MPath**), и вот теперь это самые популярные игровые сервисы мира (новейшие способы заманивания кли-

Говорят, что впечатления детства самые яркие и сопровождают людей всю жизнь. Кто в детстве не был командиром, кому не доставляла радость победа над соперниками и шумное одобрение друзей? Конечно, годы берут свое, и по мере взросления, вопрос «Кто победит — слон или кит?» становится не так уж важен, да и о героях сказок и мифов вспоминаешь все реже и реже. Но в самом потайном уголке сердца остается нечто такое оттуда, из детства, заставляющее нас раз за разом скрещивать шпаги друг с другом, ища ответ на вечный вопрос — кто сильнее: Я или они?

Всемирная паутина Интернета — это готовый форум для такого рода виртуальных поединков. Мы уже рассказывали в нашем майском номере о работающих сетевых сервисах, дающих возможность игрокам встретиться и сразиться друг с другом в любимую игру. Тогда же обсуждались технические плюсы и минусы разных компаний, их финансовая политика, доступность их услуг именно из России (то есть легальная регистрация), играбельность — временная запаздывания и тому подобные вопросы. Как мы убедились, решение проблемы реализации многопользовательского режима игры в Интернете практически идентично для любой из систем. Отличия заключаются лишь в наличии или отсутствии алгоритмов сокращения сетевого трафика, приоритета в пересылке **UDP** и других деталей, незаметных пользо-

в а т е л ю. Но

нове проводятся десятки турниров, а количество официальных серверов переваливает за несколько сотен!

В чем же тут дело? Оказывается, что помимо чисто технических преимуществ для успешного «запуска» игрового сервиса необходимо учитывать тягу человека к славе и признанию в кругу себе подобных. Мало удовольствия в одиночку любоваться поверженным врагом — так и тянет покрасоваться перед кем-нибудь, похвастаться «трофеями», причем, чем больше игроков оценят твои успехи, тем лучше. Ох, не даром слава Наполеона не дает покоя многим поколениям живущих!

Идея, как говорится, лежала на поверхности. Необходимо найти способ выявить, кто самый, самый, самый. Путь для этого только один — устроить соревнование и пусть победит сильнейший! Поэтому стоит ли удивляться, что с появлением возможности играть в Интернете, зародились и многочисленные турниры — **Ladder**'ы. «А судьи кто?» — голосом Чацкого спросит наш читатель. Вопрос хороший! Обычно выбор **Game Gods** (рефери, наблюдатели) — привилегия тех, кто возьмет на себя организационную часть. Это или создатели игровых серверов, или просто энтузиасты из игроков. Надо только начать, а уж желающие поиграть быстро оценят все прелести и недостатки предложенного соревнования. Угадали отцы-основатели и игроки мигмом проторят дорожку на турнир, если же выстрел в «молоко»... Ну что ж, еще одно начинание кануло в Лету!

Взглянув на этапы развития игровых серверов, можно заметить, что существуют общие для этой ветви индустрии развлечений «законы эволюции». Набор услуг поначалу ограничивается лишь организацией места встречи и поддержкой старых (**IPX**) и новых (**IPX** и **TCP/IP**) мно-



ентов приведены в конце статьи). **MPlayer** лишь недавно перестал брать ежемесячную абонентскую плату (но только для **Mplayer Zone**), **Kali** же изначально «стояла» на небольшом разовом регистрационном взносе (20 долларов) с последующим пожизненным использованием системой. Этот маркетинговый ход немедленно дал результат — уже и в России появились первые **Kali**-сервера. Каждый любитель ночных посиделок за компьютером сразу поймет, что это означает: Проблема с большим временем запаздывания становится менее актуальной, а активное участие в турнирах — реальностью!

В этом месте нашего повествования не участвовавший еще ни разу в состязаниях геймер, возможно, спросит: «А зачем вообще эти ваши турниры? Я, мол, и так пришел на сервер, поиграл, во что хотел. Даже узнавать стал кое-кого по псевдонимам!». «Ну что ж, — ответят авторы — Вначале мы и сами так думали...». Выбирали соперника, договаривались — и вперед, труба зовет! Настораживало лишь то, что некоторые «задавалы» на приглашение сыграть

нагло отвечали, что им подходит не первый встречный, а только участник **Ladder**'а. Отыграв же достаточное количество матчей на любой из игровых систем, быстро понимаешь, что в простом чередовании побед и поражений с последующей похвалой в **chat**'е действительно не хватает чего-то существенного. А именно —

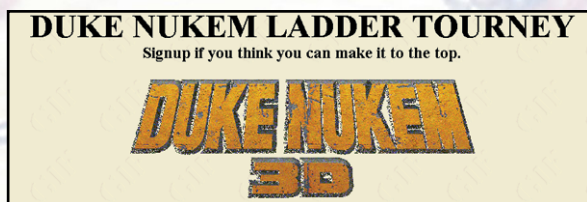
НЕЗАВИСИМОЙ оценки вашего мастерства на основе ОБЪЕКТИВНОГО учета побед и поражений, да желательного с неизменным ознакомлением широкой общественности о достигнутом результате. Ну а если еще и денежный приз присудят...

Тут наш будущий участник всех и всяческих турниров как закричит: «А ну-ка, господа хорошие, не тяните кобылу за хвост, а доложите-ка мне немедленно, в каком турнире самая объективная оценка моего мастерства будет, какой чемпионат самый лучший и, главное, где призы-то самые большие?». Ну что ж, воля читателя — закон для авторов (особенно если она совпадает с планами редакции)!

Существует большое количество «теоретически возможных» и применяемых на практике, то есть признанных менеджерами турниров, рейтингов. Однако основных рейтинговых систем только три.

Первая из них (назовем ее «простой») заключается в следующем. Любой желающий регистрируется на участие в турнире и получает самый низший стартовый номер. Играть он может только с тем участником, кто находится непосредственно (допустимая разница рангов обычно оговаривается в правилах) над ним. Выиграл, доложил о победе менеджеру, поднялся вверх. Бросил вызов следующему, победил, доложил, поднялся и так далее. Победитель турнира объявляется каждый месяц, а признается им тот, кто удержался на верхней ступени дольше всех за этот срок. Достоинств у «простой» рейтинговой системы не так много — она интуитивно понятна игрокам и необременительна для учета результатов. Вот, пожалуй, и все достоинства. Недостатки же более весомы. Чтобы сыграть с Первым Номером необходимо долго и нудно карабкаться вверх, последовательно преодолевая ступеньку за ступенькой. Хорошо, если турнир невелик (15-20 участников), и уже после 4-5 побед можно «достать» чемпиона. А если играющих пара сотен? То-то и оно. Другой недостаток в том, что, даже достигнув вершины и проиграв всего одну игру, вы немедленно «теряете высоту». Несправедливо! Поэтому «простая» система приемлема для небольших турниров, проводимых обычно добровольцами-любителями. Режим их работы обычно нерегулярен, призов там не дают,

а присужденный рейтинг весьма относителен. Зато все очень мило, по-домашнему и демократично, — одним словом, отличное место для старта новичков. Для желающих приведем адрес типичного представителя этой весовой



категории — **A Duke Nukem 3D Ladder**: <http://www.mindspring.com/~byte-comp/duke.htm>.

Для участия необходимо иметь **Duke Nukem 3D** (версии 1.3) и официально зарегистрированную **Kali**. Сам турнир бесплатен, а призы победителю его владелец «будет с удовольствием вручать, если найдется какой-либо спонсор». Но в призах ли счастье?

Надо сказать, что «простой» рейтинг при всем его очевидном несовершенстве пользуется признанием и у некоторых крупных производителей. В частности компания **ID Software** при игре в **Quake World** на любом из зарегистрированных ею серверов ведет учет **VCEX** действий **VCEX** игроков (круто!) и динамически составляет их рейтинг. Приятно осознать себя принадлежащим к всемирному братству, а уж если пробиться наверх... Вот с такими мыслями мы и поиграли немного (ведь мастера-универсалы) но себя в списках не нашли (по крайней мере, в первой десятке). Может, вам повезет?

Вторую рейтинговую систему («сложную») рассмотрим на примере **NWL** — Национальной Лиги **Warcraft**. Она была основана в 1996 году, сейчас насчитывает около 500 членов и, надо сказать, очень популярна. Обратная сторона популярности и массовости турнира — непростой подсчет очков, и поэтому без небольшой дозы математики нам не обойтись. В этом турнире рейтинг игрока зависит от соотношения побед, поражений и силы соперников. В основе подсчета лежит рост «опыта» игрока с боями, а прибавка мастерства определяется по формуле:

$$M = E \times C,$$

где **M** — добавляемое за победу мастерство,

E — это мастерство поверженного соперника (-ов),

а **C** — соотношение победы/общее число игр, то есть процент побед.

Создателями турнира разработаны особые таблицы ценности побед, учитывающие сложность боя и количество участников и позволяющие соотнести прибавку мастерства



и получаемые за это рейтинговые очки. Достигнутый игроком уровень получается прибавлением к старому значению некоторого числа из таблицы ценности побед, которое, как мы выяснили, зависит от уровня побежденного вами врага или врагов. Новичку присваивается первый уровень и нулевое мастерство, а далее все в его власти.

«Сложная» система более объективна, не закрывает дороги на вершину молодым, да ранним, и в тоже время сглаживает влияние случайных поражений. Внутри **NWL** существуют объединения (также их аналоги есть и вне **NWL**), называемые кланами и нациями, что придает игре новые возможности. «А какие?» — вновь встрепенется, утихший было читатель.

Ну, к примеру, можно устроить войну между кланами, в ходе которой нелишним будет учитывать не только тактические решения собственно игры, но и строить далеко идущие стратегические планы по выбору оптимального состава игроков, времени и «места» (карты) сражений. Да и вообще, это прибавляет интриги и жизненности.

«Сложная» рейтинговая система хорошо работает во всех трех возможных вариантах игры:

Head to Head — игра один на один с приведенной выше методикой вычисления достигнутого уровня.

Allied — игра нескольких человек, при которой некоторые действуют сообща (например, 2 против 2). Ценность победы для каждого из победивших союзников определяется следующим



образом:

$M = E / \text{число союзников}$,
где E — это сумма мастерства, полученного за победу над всеми врагами.

Далее по таблице вычисляется прибавка в рейтинге.

Free For All — игра 3 и более человек, в ходе которой можно заключать любые союзы (и вероломно нападать на союзников), но победитель только один, и ему достается все мастерство. Этот вариант наиболее труден, но приносит наибольшие дивиденды.

«Сложная» система хороша для турниров средних размеров по количеству участников и продолжительности по времени.

Третья рейтинговая система при-

имеет смысл только потенциально более сильному игроку, что существенно увеличивает ценность победы. Проигрыш же не влияет на положение в таблице. Поэтому чем выше залез, тем меньше опасность оказаться внизу. «Но позвольте!» — опять оживится читатель — «А как же быть с теми, кто, забравшись на самый верх, может вообще перестать принимать вызовы?» А для таких жуков есть ограничение по времени «неигры». Кто его нарушит, того автоматически вычеркивают из списков. Основное достоинство данной системы — в отсутствии ограничений по выбору оппо-

воняющим. Победитель уедет домой на главном призе — **Ferrari 328 GTS**, четыре следующих игрока получают компьютеры **TD20** и по 5000\$! Мы уже было начали прикидывать, войдет ли главный приз в «ракушку», но, увы, соревнования только для США (как будто они там плохо живут!).

В других турнирах призы посерьезнее. Для примера **Ladder to Chthon** того же **Mplayer'a**:

1-ое место	— \$1,000/Клан
2-ое место	— \$750/Клан
3-е место	— \$500/Клан
4-ое место	— \$250/ Клан.

В конце нашего разговора мы с радостью сообщаем, что и у нас нашлись энтузиасты, которые организовали свой турнир по **Warcraft II**. Авторы очень любят эту игру и собирались всячески пропагандировать новый турнир. Тем более, что его менеджер предложил несколько новых идей, облегчающих поиск соперников по турниру и начало игры. Нам понравилась, напри-



меняется при проведении турниров с наибольшим количеством игроков (пример — **Case Ladder**, <http://www.igl.net>), так как скорость роста в ней максимальна. Изменения положения в турнирной таблице определяются на основании половины разницы между положением выигравшего и проигравшего. Таким образом, бросать вызов

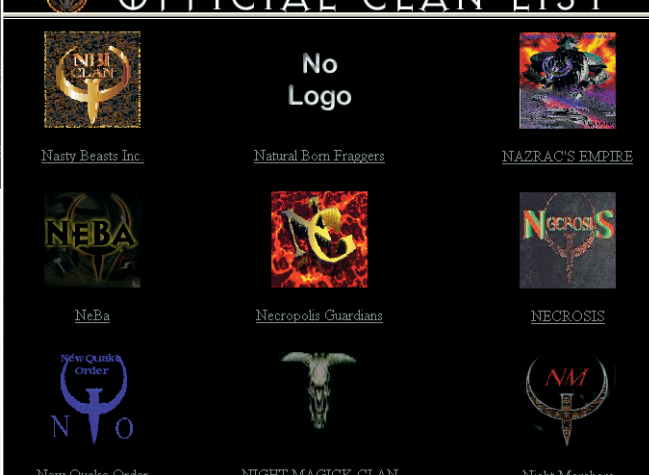
нента, а основной недостаток — в необходимости постоянно быть активным. Загнанных лошадей пристреливают, не так ли?

Теперь коротко опишем один из начавшихся в мае

турниров с призами. Это проводимый **Mplayer'ом** (www.mplayer.com) турнир по **Quake** под названием **Red Annihilation**. Состоит он из четырех этапов, три из которых проводятся в Интернете и состоят в выявлении шестнадцати сильнейших из 10000 участников. Финальная часть будет происходить во время проведения самой значительной выставки игр **E3** в Атланте. Рейтинг зависит от количества побед, смертей и числа оппонентов, с которыми вы сражались. А теперь о самом

The Ultimate Quake Tournament

Welcome to Phase III. Only qualified Participants from Phase II will have access to the Red Annihilation Lobbies, i.e. Participants with ranks of 1-256 (See [Phase II Rankings](#)). All Phase III matches will be monitored, with 2 Participants (2 Finalists) a night (for 8 nights) advanced to the next phase. Participants assigned to Day One; Tuesday



мер, идея о том, чтобы псевдонимы участников состязания содержали особые метки принадлежности к турниру: **Jack@RU** или **Kate@RUS**. Очень удобно: пришел на сервер и сразу видишь, есть соперники или нет! К сожалению, просуществовал он недолго, досрочно завершившись из-за малой активности игроков (для интересующихся подробностями <http://www.peter-link.ru/misc/kali/>). Сейчас на сервере осталась лишь рейтинговая система для играющих. Но главное — лед тронулся, господа присяжные заседатели!



СКОРОСТЬ - ЭТО ВСЕ,
ЧТО ВАМ НУЖНО...

Покупайте локализованную версию игры в магазинах:

Магазины компании «GameLand»

- Москва, тел. (095) 288-3218
1. Центральный магазин: СК Олимпийский, 8-ой подъезд, т/д Новый Коллизей (ст. метро «Пр. Мира»)
 2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)
 3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Нико Босс») (ст. м. «Арбатская»)
 4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)
 - Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571
 5. Невский пр-т, 135. (ст. м. «Площадь Восстания» или «Площадь А. Невского»)

Москва

«Дом Технической Книги»,
Ленинский пр-т, 40,
тел. 137-6888

«Дом Книги»,
Новый Арбат, 8

Магазины концерна «Белый Ветер»
(тел. для справок
928-7392, 928-7394)

Ул. Никольская, 10/2 (ст. м. «Лубянка»)

Смоленская пл., 13/21 (ст. м. «Смоленская»)

Ул. Профсоюзная, 63 (ст. м. «Калужская»)

Магазины концерна «Союз»
«Цефей», ул. Крылатские холмы, 27/1, тел. 202-9779

«Норис», Ленинградский пр-т, 33А, тел. 945-8504

«Союз-Арбат», Дмитровское шоссе, 43, тел. 976-0468

«Союз и К», ул. Верхняя Радищевская, 22, тел. 915-1018

«Время», ул. Вишняковская, 20А, тел. 374-9691

Торговый дом «Компьюлинк»

Компьютерный салон, ул. Удальцова, 85/2 тел. 564-8863
ТД «Эдельвейс», Щелковское ш., 5/1, тел. 961-3450, 961-3451
ТД «Компьюлинк», Садовая-Триумфальная, 12, тел. 209-5495, 209-5403



ELECTRONIC ARTS



Dominion

сила четырех

Жанр:
Издатель:
Разработчик:
Требования
к компьютеру:

Выход:

Стратегия в реальном времени
7th Level
7th Level
Pentium 90, 16 Mb RAM, 60 HD,
4X CD-ROM, WIN'95 Direct Draw,
DirectSound.
Сентябрь 1997 года

С тех самых времен, когда появились первые компьютерные игры, с того момента, когда они, еще крайне незатейливые и примитивные, начали завоевывать сначала небольшую, но все время возрастающую популярность, началась мода на определенные жанры. Сначала предметом неугасающей любви игроков стали старые тестовые приключенческие игры, королем которых был несравненный Zork. В начале девяностых годов сначала медленно, но после выхода Wolfenstein и Doom просто лавинообразно стала нарастать слава жанра 3D Action.

Объяснялась эта популярность тем, что именно игры этого жанра могли предоставить игрокам иллюзию виртуальной реальности, идея о которой пользуется большой известностью и сейчас.

Конец этого жанра еще не наступил, и даже спада в нем пока не заметно, хотя, по всей видимости, основные открытия в нем уже сделаны. Сейчас же настоящий бум переживает рынок стратегических игр в реальном времени, который развивался в игровой индустрии крайне медленно, начавшись еще в 1992 году с игры Dune II: The Building of a Dynasty. Несмотря на бешеную популярность этой игры действительно стоящих продолжений еще долго не было. Положение выправила лишь малоизвестная тогда фирма Blizzard Entertainment, выпустив Warcraft. Вторая волна стратегий пришла с еще более успешными проектами Command & Conquer и Warcraft II, которые и спровоцировали наблюдаемый в настоящее время повальный интерес публики к данному жанру. Все



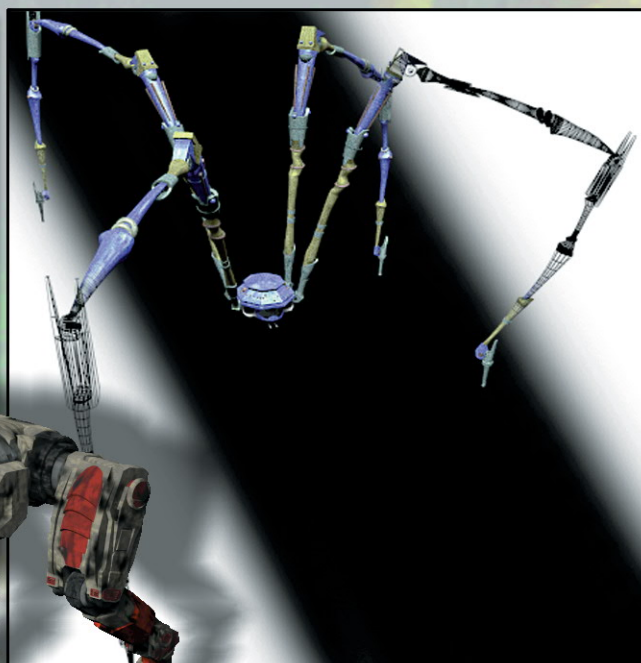
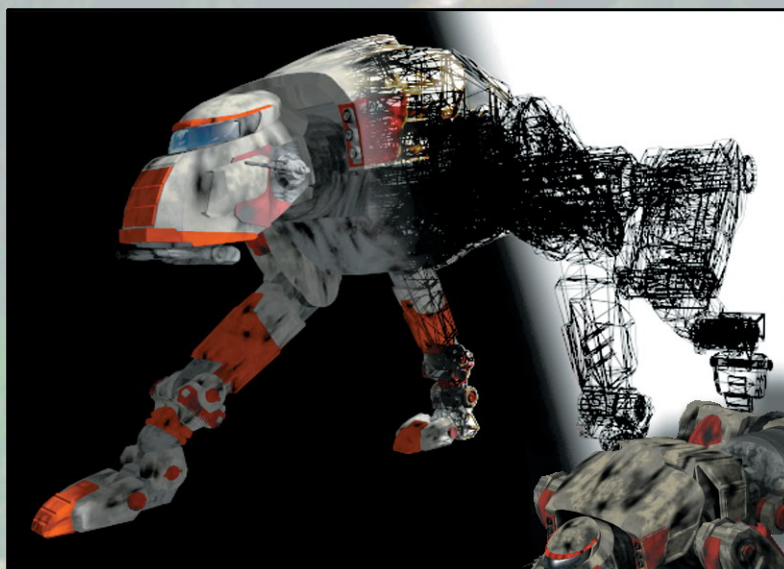
Печально известный гибрид G-Nome и в Dominion'е не самая последняя личность...

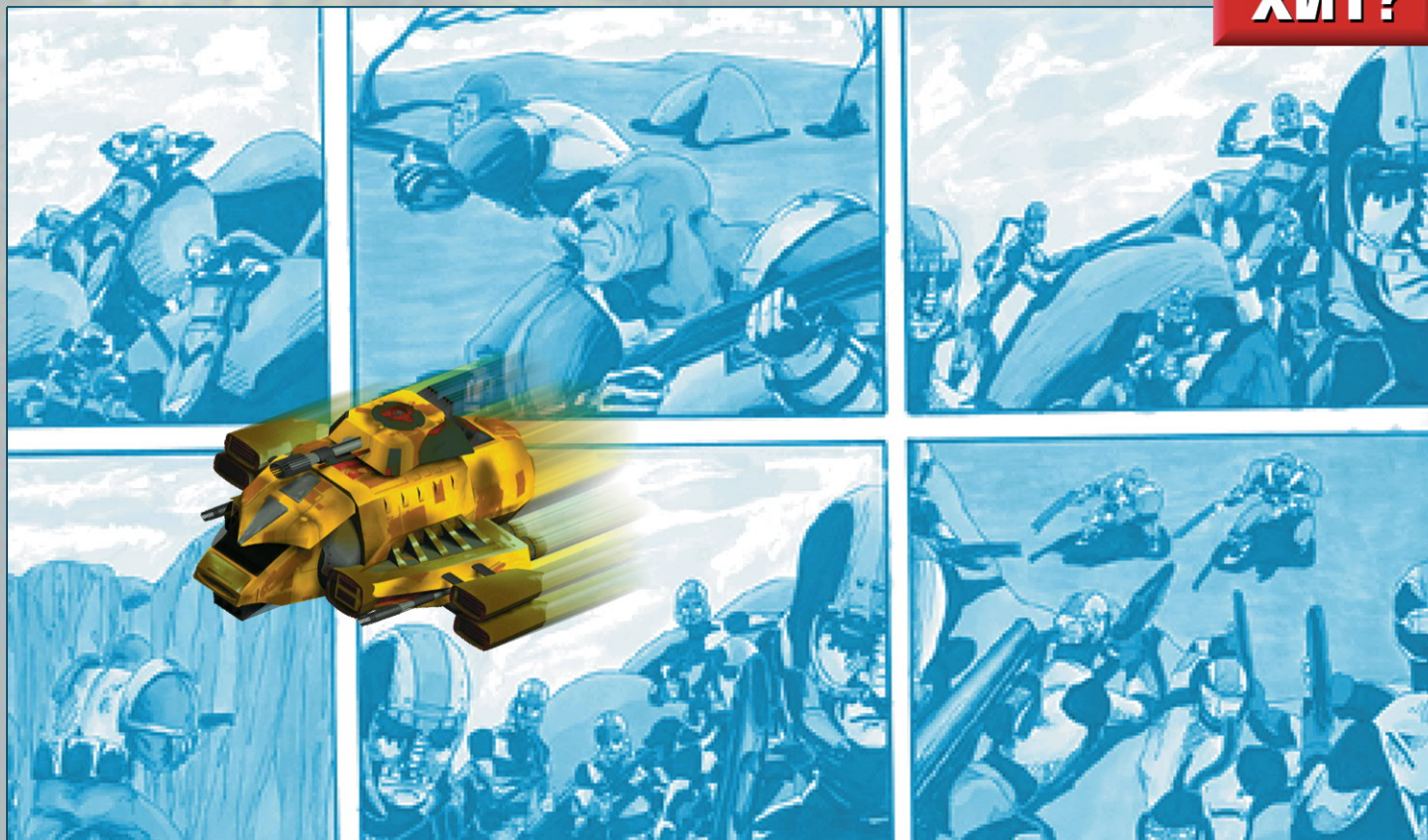
вышеизложенные события происходили приблизительно год-два тому назад, но только в этом году стратегия наконец стала супермодным жанром, и практически все известные и малоизвестные разработчики и издатели начали работу над своими вариантами стратегий в реальном времени. Кто-то из них решил пойти на кардинальные изменения в жанре, кто-то же сдерживался, и новшества носили косметический характер. Большинство же разработчиков стараются создать свою неповторимую атмосферу и привнести в жанр достаточно новшеств, чтобы создать хит, но чтобы в то же время игра не называлась клоном. Одной из таких игр является уже достаточно хорошо известная рядовому игроку Dominion производства небольшой, но достаточно агрессивной компании 7th Level, намеревающейся создать шедевр и с его помощью войти в элиту производителей компьютерных игр. Итак, давайте посмотрим на эту игру повнимательнее, тем более что срок ее выхода уже

совсем близок.

Мир новой игры от 7th Level основан на сюжете ее другого достаточно популярного продукта — симулятора роботов G-Nome, и поэтому как по сюжету, так и по виду структур и техники весьма напоминает ее. Сюжет прост: четыре расы вступают в вооруженную борьбу за большой сектор неразведанных планет в дальней части Галактики. В более чем сорока миссиях игрок может принять участие в боевых действиях в стиле Command & Conquer на множестве различных планет.

Главным козырем новой игры 7th Level считает графическое ее оформление, которое не должно оставить равнодушным ни одного игрока. И действительно, графика игры просто поражает своей четкостью и детализованностью, а специальный движок, написанный под игру, способен выдавать на монитор изображение с разрешением от 640x480 точек до фантастического 1280x1024, которое поддерживается даже не всеми мониторами. Причем для каждого из





четырёх разрешений графика прорисована отдельно, и соответственно, эффекта увеличения или уменьшения фигурок и структур на экране (а-ля Red Alert) наблюдаться не будет. Второй крайне интересный момент состоит в том, что на выбор игроку будет представлена не одна, не две, а целых четыре различных расы с абсолютно различными технологиями, структурами и юнитами.

Люди являются наиболее технологически продвинутой расой, а их техника почти самая быстрая. Но, к сожалению, сложные технологии, которые люди применяют в своих танках и прочей военной технике, требуют много ресурсов и увеличивают время на производство.

Вторая раса — это Scorps, которые известны своей необычайной способностью путешествовать под землей и устрашающей агрессией. Но у них также

имеется недостаток — Scorps физически значительно слабее, чем все другие расы, что практически не оставляет им шансов при столкновении даже с равной армией противника. Но зато благодаря своему уникальному умению они прекрасно могут вести партизанскую войну, которая также может принести неплохие результаты.

Третьими являются прирожденные военные Mercs, которые превосходят всех остальных по военной дисциплине, и своему взгляду на жизнь, принцип которой можно выразить словами адмирала Толвина из Wing Commander IV: «*The strong shall survive*», то есть «*Выживает сильнейший*». Основным занятием Mercs является постоянный поиск слабых мест в обороне противника, который в случае удачи вызовет мгновенную массированную атаку именно в этом слабом месте.

Закрывают ряд Darkens, обладающие са-

мой современной оборонительной технологией и огромным количеством тяжелых танков и прочей техники. Однако они не слишком умны и вследствие тяжести техники и брони очень неповоротливы и медлительны. Вдобавок ко всему они еще и туповаты, поэтому для того, чтобы выполнить приказ, им понадобится гораздо больше времени, чем любой другой расе.

Все вышесказанное наглядно подтверждает намерения разработчиков сделать такие расы, которые не повторяли бы друг друга, были разнообразными, но в то же время приблизительно равными по силам. Представленные расы действительно очень разнообразны, причем не только по внешнему виду своей техники, но также и по ее характеристикам, а о сбалансированности сил можно будет говорить лишь после выхода игры.

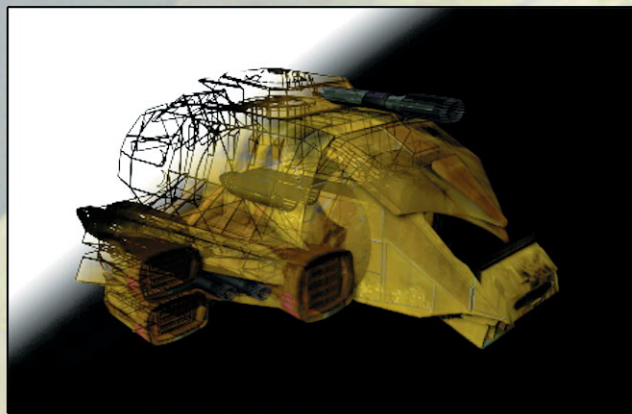
Еще одним крайне важным, я бы даже сказал, ключевым нововведением является то, что игрок не будет вынужден играть против врага один. Обычно во время игры, ска-



жем, в Red Alert, приходится раздавать приказы каждому из юнитов или же их группе, и тогда этот юнит/группа начинали движение, причем порой крайне неровное и неточное. В **Dominion** же разработчики ввели должность некоего командира звена, который, получая приказы непосредственно от игрока, руководит работой всего своего подразделения. Именно он ведет свои танки в атаку, а также организует импровизированные учения. Таким образом, при желании игрока прямое управление каждым из юнитов вовсе необязательно, хотя оно, безусловно, возможно и в обход командира, если тот занят другими делами. Из этого следует, что состав подразделений не будет постоянным, и его можно будет очень легко изменять, выделяя отдельные юниты и

отдавая им специфические приказы, при этом оставляя основную группу на попечение командира. Подобный подход в игре интересен как с точки зрения его вклада для жанра, так и с той, каково окажется его фактическое выполнение, от которого, в конечном счете, все и зависит. В данном случае ничего определенного пока сказать нельзя, однако после выхода игры этот вопрос будет полностью прояснен.

Необходимо сказать несколько слов о структуре миссий игры, которая обещает быть несколько необычной. Несмотря на то, что в **Dominion**, безусловно, будут существовать миссии на подобие WarCraft'овских (типа «убей их всех»), также большое их число будет напрямую связано с сюжетом игры. Заданиями в подобных миссиях могут служить различные шпионские вылазки, уничтожение определенных зданий противника, похищение технологий и еще многое другое. В выполнении как необычных, так и стандартных миссий будут помогать более



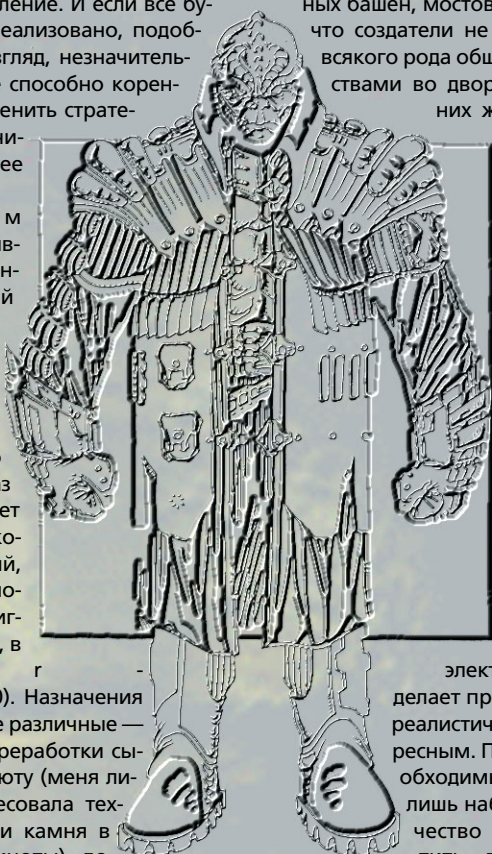
десяти видов вооружений, доступных каждой из рас. Многие виды военной техники обладают различными специальными особенностями, такими как, например, укладка мин, перевозка грузов или солдат, телепортация, а также глушение радаров противника. Несмотря на то, что все эти функции уже были использованы в других стратегических играх типа Red Alert (где, кстати, присутствуют они все), разработчики обещают, что реализованы они будут гораздо интереснее и будут реально дополнять gameplay игры. Многие из этих функций будут работать по совершенно другому принципу, чем в том же Red Alert, и например, если телепортация в этой игре использовалась в основном в шпионских целях, то в **Dominion** мощь этой функции целесообразно





нее направить на массированное неожиданное наступление. И если все будет качественно реализовано, подобное, на первый взгляд, незначительное нововведение способно коренным образом изменить стратегию игры и значительно повысить ее динамичность.

Основным принципом игры является самый стандартный «собирай ресурсы и строй базу», и здесь никаких поправок, похоже, не намечается, если не считать того, что для постройки баз каждой из рас будет использоваться около 16 сооружений, что достаточно много для подобной игры (для сравнения, в Warcraft CraftII их около 10). Назначения сооружений самые различные — от станций для переработки сырья в твердую валюту (меня лично всегда интересовала технология перегонки камня в долларовые банкноты) до научных построек, дающих возможность благодаря несчастным работающим с утра до ночи ученым строить все новые и новые средства уничтожения и разрушения. На каждой базе также может присутствовать хо-



рошо развитая инфраструктура из оружейных башен, мостов и силовых полей. Жалко, что создатели не додумались еще строить всякого рода общежития для солдат с удобствами во дворе, футбольные поля для них же и прочие бытовые сооружения. Но что поделаешь, война есть война. Зато крайне интересен процесс постройки различной боевой техники.

В обычных стратегических играх подобная постройка ведется для каждого из видов на отдельной фабрике, либо же на одной для всех них. Другое дело в **Dominion**. Здесь для постройки, например, обычного танка придется обладать заводами, производящими броню, гусеницы, орудия, внутреннюю электронику и так далее, что делает процесс игры гораздо более реалистичным, и, по-моему, интересным. Построив же каждый из необходимых заводов, требуется лишь набрать нужное количество ресурсов, запустить производство и только ждать, когда очередная боевая единица сойдет с конвейера.

Искусственный интеллект компьютера — еще одна особенность **Dominion**. По словам разработчиков, этот AI будет вести себя вполне адекватно действиям игрока и сможет максимально подстроиться под его стиль игры, одновременно делая игровой процесс более сложным и захватывающим. Уровень же собственно «интеллекта» компьютера создатели обещают сильно поднять по сравнению с другими играми жанра. Если учесть тот факт, что каждая из рас имеет свои уникальные черты, по-

добная задача крайне сложна, так как вместо одной модели компьютерного поведения пришлось создавать четыре практически независимых модели.

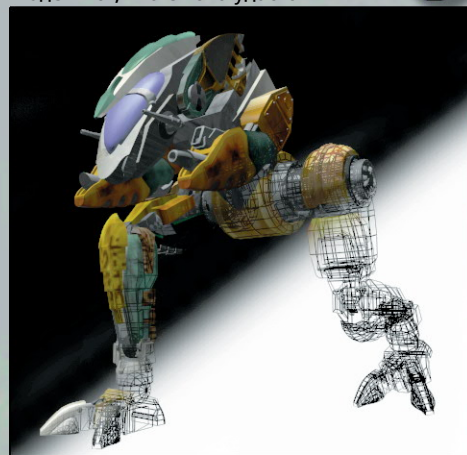
Игра будет содержать и многопользовательский вариант, который разработчики обещают оптимально сбалансировать и сделать максимально интересным именно для multiplayer. Сражаться друг с другом смогут несколько человек, связавшись по модему,



прямому соединению через кабель, или через сеть IPX. Также **Dominion** будет поддерживать становящуюся все более и более популярной игру через Internet (скорее всего, с помощью специального бесплатного сайта).

Возможно появление игры и в списках одной из частных компаний, специализирующихся на предоставлении подобных услуг.

Пока еще рано делать выводы о том, хорош или плох окажется **Dominion**, однако сомнений в том, что игра станет настоящим событием на рынке, нет, и с об этом можно сказать уже сегодня. Компания 7th Level действительно намеревается предоставить игрокам что-то кардинально новое, и будем надеяться, что ей это удастся.



ХИТ?

StarCraft

НОВЫЙ ПРОРЫВ? В СТРАТЕГИИ?

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Жанр:
Издатель:
Разработчик:
Требования к компьютеру:

Стратегия в реальном времени
Blizzard Entertainment
Blizzard Entertainment
Pentium, 16 Mb, Windows 95, 4-х CD-ROM, 2MB video RAM, Sound Blaster, SVGA

Другие платформы:
Выход:

Macintosh
Август 1997 года

Где-то в далеком-далеком космосе самая обычная группа полу-пионеров-полу-мародеров на своем потрепанном корабле обнаружила что-то достойное внимания. Это обломки космического корабля, беспорядочно роящиеся на орбите какой-то планеты. И вот в пространство устремляются люди в скафандрах и пара небольших кораблей. Находящийся на мостике офицер, потягивая сигару, слушает легкую рок-н-рольную музыку и восторженные выкрики своих коллег. Все как всегда, романтика и волнения первых полетов как-то незаметно исчезли. Даже странный сигнал сканера не сразу привлекает внимание. Только огромная тень, заслонившая далекие звезды, вызывает суету на мостике, перерастающую в панику. Но поздно — ничто не может спасти землян от нападения дредноута Протосов. Голубовато-белый луч касается корпуса корабля и скользит вдоль него, оставляя за собой выжженный каркас. Вот он доходит до реактора ... и мощный взрыв разбрасывает останки корабля. Всего несколько секунд — и от команды искателей приключений и наживы не

остается ничего, кроме бесформенных обломков и быстро остывающей плазмы.

Команда разработчиков Blizzard создала не так уж и много игр, но в плане успеха своих проектов они, пожалуй, недосягаемы. Вместе с Westwood (создавшим Dune II) они стали родоначальниками самого популярного сегодня жанра — real-time стратегий — выпустив несколько лет назад Warcraft. Последовавшее продолжение побilo все рекорды популярности, разойдясь в количестве более 1 000 000 легальных(!) копий (это притом, что коммерческий успех начинается с 10 000).

Подход Blizzard довольно сильно отличается от выбранного Westwood, да и нам он более симпатичен (впрочем, кому как). В Warcraft большее значение имеют не количественные, а качественные характеристики. Количество unit'ов существенно меньше, чем в C&C, что в сочетании с намного большими их возможностями усиливает стратегическую часть игры. В ней надо не только быстро «елозить» мышью, но и думать. В C&C и Red Alert всех врагов можно просто смести танковой лавиной, на-



ступающей с любого направления. В Warcraft же многочисленные (многими ругаемые) upgrade'ы призваны разнообразить тактику ведения боя. Одновременно они приносят ощущение развития, необходимое игре (ведь известно, что процесс идет до последнего нового открытия, unit'a, заклинания, а не до конца сюжетной линии). Мы в корне не согласны с тем взглядом на real-time стратегии, сторонники которого видят всю стратегию в правильном выборе unit'ов для производства. Подобный подход приводит к крайней скоротечности сражений и оценивает не столько способности к планированию (что, собственно говоря, и есть стратегия), сколько скорость мышления, что вызывает заметную однообразность поединков. Дошло уже до того, что подсчитаны необходимые для победы количества войск и последовательность возведения строений. Так зачем тогда играть?

Так что же ожидает измученных и сбитых с толку нахлынувшей на них мутной волной практически не отличающихся друг от друга real-time стратегий гейме-



ров? По счастью, Blizzard развил и расширил использованные им принципы. К сожалению, имеющаяся на сегодня информация — неполная и, возможно, не всегда точная (так как даже бета-версию Blizzard обещает подготовить только к ЕЗ, а окончательный выход запланирован на август). Но если то, что нам удалось разузнать, оправдается, **Starcraft** станет игрой нового поколения.

Для начала стоит сказать о том, что в Starcraft будет три принципиально разных расы. Причем отличия затрагивают не только боевые unit'ы, но и способы ведения хозяйства (отличия относятся не к внешнему виду и названиям, а к принципам функционирования). Но об этом позже.

Первой расой являются Земляне (Terrans). По заявлениям разработчиков, это будет наиболее традиционная раса. Рассеянные по галактике и необъединенные люди обладают техногенной цивилизацией. Главная их отличительная черта — способность наилучшим образом находить и использовать ресурсы и артефакты, что имеет огромное значение. Ведь теперь у unit'ов появится слот расширения, в который можно будет устанавливать всякие полезные устройства (оружие, генераторы полей, ускорители и так далее), либо найденные на поле боя или в развалинах на планетах, либо произведен-

ные на заводах. Еще одним отличием является возможность захвата вражеских кораблей(!), которые нельзя использовать целиком (in one pieces), но можно утилизировать (подобного раньше мы не встречали в данном жанре).

Земляне — средняя по численности раса. Соответственно, сила их частей также средняя. Пока известно, что у них на вооружении будут:

Мародеры (Marauders) — самые слабые военные части. Пехотинцы в бронескафандрах, вооружены лазерами.

Голиафы (Goliath mech) — что-то вроде небольшого боевого робота. Вооружены пулеметами, ракетами и огнеметами (еще одна отличительная черта **Starcraft** — наличие разных типов оружия у одного unit'a).

Танки (Tanks) — самые мощные из наземных частей. Обладают полезной способностью трансформироваться в стационарную башню, при этом сильно возрастает огневая мощь.

Десантный корабль (Dropship) — может перевозить до восьми единиц пока не известно кого. Также способен загружать

бомбы для поддержки высаженного десанта с воздуха.

SUV (?) — универсальный корабль, предназначенный для сбора ресурсов, строительства и ремонта. Может обороняться, но...

Призрак (Wraith) — что-то летающее, вооружен восемьюдесятью дальнебойными ракетами высокой мощности (возможно, чем-то еще).

Также, известно о наличии некоторого количества космических кораблей, но их характеристики — тайна, покрытая мраком.

Здания Землян вполне традиционны, но есть у них одна уникальная черта — они могут двигаться! Среди них: командный центр (аналог Town Hall), бараки, оружейный завод, энергостанция и другие знакомые строения. Скорее всего, сохранится возможность upgrade'a. К сожалению, ничего не известно об экономике. Правда, мы нашли фразу о том, что Земляне лучше всех утилизируют ресурсы. Значит, чем больше врагов убьешь, тем богаче будешь. Также, похоже, есть еще источники финансовой мощи — но какие?

Вторая раса в игре — Протосы (Protos). Это наиболее старая и технологически разви-





тая раса, к тому же обладающая пси-способностями. С ними, кстати, связано еще одно приятное нововведение: при наличии группы unit'ов с одинаковыми пси достаточно нажать на одну кнопку для их применения всеми. Любители Warcraft должны по достоинству оценить это новшество. Протосы немногочисленны, но весьма сильны. Все их корабли обладают защитными полями. На вооружении у них состоят:

Ревнители (Zealots) – базовые наземные части. Вооружены лазерными мечами, способны соединяться, образуя Archon – сильнейший наземный unit Протосов.

Драгуны (Dragoons) – средние по классу наземные части. Вооружение неизвестно.

Скауты (Scout) – небольшой корабль, вооруженный дисрапторами.

Арбитр (Arbiter) – средних размеров, оружие расположено в нескольких вращающихся башнях, что позволяет атаковать сразу несколько целей (!).

Дредноут (Dreadnought) – один из самых мощных кораблей в игре. Способен выпустить тучу маленьких, да удаленных истребителей, которые очень сильно рассеивают огонь обороняющихся.

Шаттл (Shuttle) – аналог десантного корабля.

Здания Протосов обладают одной неприятной для них чертой – они обязательно



должны быть соединены с источником пси-энергии. Поэтому успешный быстрый рейд с целью разрушения коммуникаций может парализовать деятельность всей базы.

У Протосов есть еще одна уникальная особенность – они способны строить телепортаторы, предназначенные для переброса сил на большие дистанции. Уничтожение же их может очень сильно облегчить жизнь при сражениях с этой расой.

Третья раса наиболее сильно засекречена Blizzard'ом. Хотя судя по просочившимся сведениям, она сильнее всего отличается от традиционных. Это Зерги (Zerg) – весьма странные создания, по всей видимости, чем-то сходные с коллективными насекомыми. Они весьма агрессивны, и все попытки наладить с ними контакт провалились. Их цивилизация пошла по биологическому пути развития, все здания и боевые unit'ы у них живые (со все-

ми вытекающими последствиями). Все они способны к регенерации, поэтому попытки проведения диверсий и налетов бессмысленны. Только война до победного конца и полный геноцид. Не должно остаться даже личинок в колыбельках. Мало того, здания Зергов со временем самопроизвольно становятся более прочными! Так что если не уничтожить их в зародыше, то можно столкнуться с серьезными проблемами.

Зерги – самая многочисленная раса, но при этом сила их unit'ов невелика. Вроде бы некоторые из них будут обладать «повышенной проходимостью» (например, сквозь горы). По всей видимости, при строительстве (на самом деле, скорее, при росте) Зерги проходят через несколько стадий (типа яйцо-личинка-куколка-взрослая особь), причем на начальных они наиболее уязвимы. Строения их полностью автономны и не прекращают функционирования при разрушении коммуникаций. Хотя для чего-то эти коммуникации все же нужны.

Необходимо сказать еще об одном нововведении (уже котором по счету!). В игре будет что-то вроде четвертой расы – это нейтралы (возможно, с ними будут вестись торговые операции) и пираты (уж от этих ясно чего ожидать).

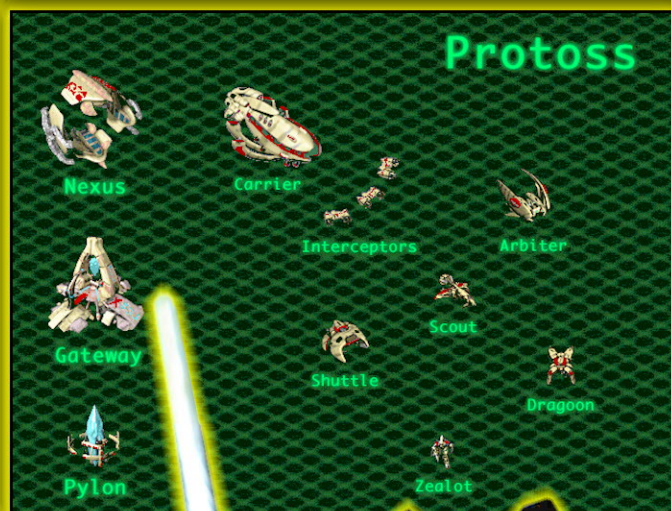
Известно, что битвы в игре будут проходить в трех вариантах.



Terran



Protoss



Во-первых, сражения в космосе. Как ни странно, в них могут принимать участие и наземные войска, которые могут располагаться на платформах внутри и по периметру базы. Авторы отказались от сомнительной идеи создания в космосе непроходимых барьеров, но ввели целую серию объектов, способных внести разнообразие в тактику. Туманности и астероидные поля способны замедлять продвижение, ослаблять поля и наносить повреждения. В то же время они ослабляют огонь противника.

Во-вторых, столкновения на земле. Наиболее общий режим, но также со своими особенностями. Водные пространства здесь обладают разной глубиной, а у Зергов есть водоплавающие униты...

В-третьих, действия внутри объектов и строений. Этот режим наиболее уникален (своего рода мини-RPG) и в нем используются уникальные герои, переходящие из миссии в миссию и переносящие с собой найденные полезные предметы.

Ну вот пожалуй и все, что нам удалось узнать о самом процессе игры. Поэтому теперь мы перейдем к общим вопросам.

Несколько слов о сюжете. В начале статьи мы описали столкновение Землян с Протосами, которое, возможно, и явилось началом открытых военных действий

в трехстороннем конфликте. Как обычно, основная цель — завоевание господства. Но наличие трех рас и некие неясные намеки оставляют возможности нестандартных сюжетных ходов. Тем более, что разработчики объявили о существенной нелинейности сюжета (что совершенно не характерно для данного жанра, хотя реализуется легче всего именно в нем).

Значительные изменения коснулись и режима multiplayer. **Starcraft** будет поддерживать все существующие режимы, через Battle.net будет возможна организация кланов. Мало того, игры еще нет, а неофициальные кланы уже есть! В игру добавлен режим Teamplay — это не просто пакт о ненападении и ни к чему не обязывающий договор о взаимопомощи, а полный союз с общими ресурсами и возможностью распределять обязанности. То есть вы можете выделить главного эконома, полевых командиров и главного

координатора! Возможность делиться оружием и ресурсами есть также и в обычной коллективной игре. Роль нескольких оппонентов может принимать на себя компьютер, он же осуществляет управление нейтральными торговыми базами и пиратами. Для выравнивания разницы между ветеранами и новичками предусмотрен handicapping — «зажим» по ресурсам, скорости производства,



технологическому уровню. Так что теперь multiplayer — это самодостаточная часть игры, а не просто дань моде.

Кое-что о технических требованиях. Игра будет идти в True color (должно быть круто), так что машина должна быть на уровне, хотя и без особых наворотов. Обещается большое количество сюжетных видеовставок. То, что мы видели, впечатляет, а как это будет в конечном продукте, вы скоро и сами увидите (если только Blizzard сдержит слово). Обещаем поближе к выходу вернуться к этой так созвучной нашим чаяниям теме.

А пока остается ждать, ждать, ждать...



Очень много новшеств



Не нашли ни одного (да и не старались)



Потенциальный суперхит

Zerg





Всперва была вторая «Дюна», любимая игра миллионов. Потом был Command & Conquer, бестселлер. Потом был чуть ли не еще больший бестселлер Warcraft 2. И после этого началось... Теперь едва ли не каждая вторая выпускаемая игра – стратегия в реальном времени. Конечно, оно и по-



нятно, что этот жанр сейчас модный до невозможности, люди едят хлеб и хотят зрелищ, а разработчики и издатели хотят сорвать банк на сверхпопулярной идее. Но все же... Ну сколько можно еще делать однообразных игр а-ля С&С? Закончится ли это, когда каждый уважающий себя издатель выпустит по клону, или потом



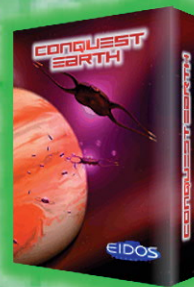
начнутся «вторые части»? Жанр real-time стратегий вовсе не так однообразен, как кажется - сравните хотя бы те же С&С, Harpoon и Pax Imperia 2. Однако в моде сейчас С&С, и его клонами забиты прилавки и пресс-релизы известных фирм. А жаль.

Conquest Earth – очередной представитель. Фирма Eidos выпустила в свое время весьма оригинальную и свежую игрушку Tomb Raider, что значительно подняло ее в глазах

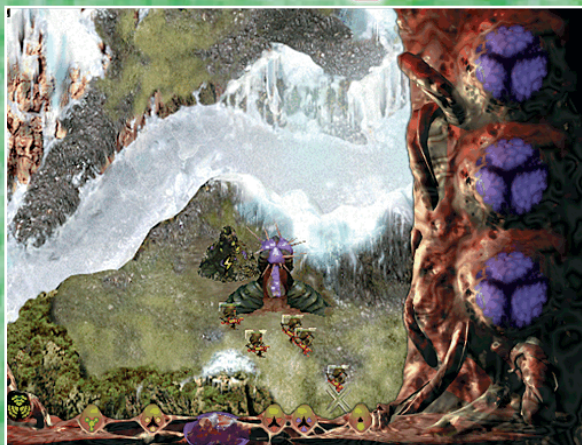


Сергей ОВЧИННИКОВ

CONQUEST EARTH



Жанр:	Стратегия в реальном времени + аркада
Издатель:	Eidos
Разработчик:	Data Design
Требования к компьютеру:	Pentium 90, 16 Mb RAM, 4-х CD-ROM



и на момент прибытия они также превосходят земных защитников количественно. Готовиться к агрессии они начали еще в 1995-м году, когда на их ничего не подозревающие головы рухнули остатки нашей ракеты «Галилео», и потому в плане военной подготовки им нет равных. Единственная серьезная проблема – непригодность (пока) земной обстановки для их привыкших к сере нозов. Генераторам все же требуется определенное время, чтобы перегнать достаточное количество воздуха, да и мало их, надо



игроков и обозревателей, но после никак не подтвердила это высокое мнение, принявшись издавать различные клоны (яркий пример - Power F1). Самый свежий – **Conquest Earth**, где даже название недвусмысленно отсылает к идейному вдохновителю.

Итак, сюжет. В декабре 1995 года до Юпитера долетела ракета NASA «Галилео», которая передала на Землю массу научной информации об этой планете, после чего и сгорела в атмосфере. Это событие было весьма важным в истории Земли, однако жители этой планеты едва ли догадываются насколько.



Прошло сто пятьдесят лет, и человечество принялось осваивать космос. Добралось оно и до Юпитера, и давай осваивать его спутники (как-никак, планета-то газовый гигант, многого там не нароешь). И тут выяснилось, что мы не одиноки в Солнечной системе, что на этом самом газовом гиганте живут некие Ювиане, раса серодышащих живых существ. Выяснение этого факта произошло достаточно бурно, так как Ювиане решили особо не церемониться и после довольно близкого, но скорого знакомства с представителями человечества, имевшими несчастье оказаться поблизости от Юпитера, отправились продолжать разговор на Землю. Но так как дышат они серными парами, то с собой захватили несколько десятков мощных устройств, преобразующих кислород в некий неприятный газ, который уничтожает все живое (в нашем понимании).

Вот тут у вас появляется выбор – на чью сторону встать. Ювиане – раса очень развитая и научно и технически,



вертирующий серные пары в кислород) и приниматься такого типа генераторы строить, потому что как ни крути, а даже небольшое количество вражеских устройств понемногу атмосферу портят.

Как и положено в соответствии с жанром, в процессе игры надо исследовать окрестности, собирать полезные минералы, строить различные сооружения, отдавать приказы своим юнитам и проводить военные операции по ликвидации сопротивления. Арсенал оружия, а также наборы спецприемов специфичны для двух участвующих в конфликте рас: например, Ювиане умеют прикидываться скалой и деревом, а то и вовсе земным военным юнитом, чтобы проникать в тыл и устраивать там перестрелки.

В то время как земные юниты в целом очень похожи на то, что мы уже видели в C&C и ему подобных (кстати, уровень развития военных технологий, по мнению авторов игры, через двести лет будет примерно таким же, как и сейчас), юниты и стратегия Чужих будет кардинально отличаться от привычных





стандартов. Помимо уже описанного эффекта морфинга у них в арсенале имеется целый ряд непривычных приемчиков и штук, которые могут и порадовать и озадачить игрока. Кстати, хочу отметить качество графики в изображении этих полупрозрачных газообразных существ. Eidos пошла на довольно рискованный шаг, попытавшись совместить стратегию и аркаду в одной игре. Дело в том, что при желании у вас есть возможность выбрать специальный режим Direct Control, который позволяет переключать управление из командного пункта всей армии на мостик одного конкретного военного юнита, которого можно двигать, как в простенькой аркадной игрушке – с помощью кнопок курсора.

В перерывах между такими военными миссиями вы оказываетесь перед меню в стиле X-COM, в котором можно указать область дальнейших исследований в науке, построить что-либо, ну и просто отдохнуть и сохранить игру. Кстати, что приятно, игра запоминает ваши достижения в прошлых миссиях и довольно логично вплетает эти достижения в миссии дальнейшие: например, если с помощью какого-либо строительства вам удалось увеличить население, то излишки окажутся в вашей армии.

В игре 60 миссий и 40 видов различных юнитов. Eidos утверждает (как, впрочем, и все другие издатели C&C-клонов), что в **Conquest Earth** сделан свой, ни на что не похожий, уникальный AI, который будет очень помогать игроку в его нелегкой задаче – защитить Землю от армий мерзких уродцев/расширить владения своей Ювианской империи и одновременно ликвидировать потенциальную угрозу. AI сможет руководить юнитами (например, если вы в это время будете с увлечением резаться в аркадный вариант битвы) в соответствии с вашими общими директивами, которых четыре. В режиме обороны (Defend mode) юнит будет просто отстреливаться от всяких посягательств на его жизнь. В режиме охоты (Hunt mode) перед ним будет стоять задача убить вражий юнит, однако в случае опасности он тут же перейдет в режим обороны и только по мере ликвидации неприятности станет возвращаться к прежнему заданию. Этой самообороны нет в режиме «найди



и уничтожить» (Seek and destroy) – там уж юнит будет лезть в любой огонь, лишь бы поскорее добраться до своей цели. Наконец, режим защиты (Protect mode) позволяет давать юнитам указание охранять тот или иной важный объект, и они, в основном находясь в режиме обороны, будут автоматически переходить на «найди и уничтожь» в случае посягательства на охраняемый объект. Кроме того, всем своим юнитам можно давать заранее программу действий (waypoints) – пойдй туда, там действуй так-то, затем иди сюда и убей тут в-о-о-о-н того уродца, а после, если будешь жив, иди охраняй госпиталь.

По утверждению разработчиков, AI в **Conquest Earth** – «один из самых продвинутых в игровой индустрии». Например, опять же по утверждениям разработчиков (потому что чтобы это проверить, надо играть много дней и ночей), он (AI) привыкает к стилю игрока – как со своей стороны, так и с вражеской. Поэтому в более сложных поздних битвах вам вроде бы не надо много времени уделять на разъяснения своим войскам что и как делать, потому что они уже догадываются, что и как вы хотите сделать, однако и враг тоже это знает. Честно говоря, верится в возможность грамотной реализации подобной штуки с трудом, хотя бы потому, что для успешного ведения боевых действий тактику надо постоянно менять, дабы использовать эффект внезапности. А уж чтобы привыкнуть к вашей манере менять тактику, никакому AI не хватит всего шести-десяти миссий...

Необычно выглядит основной экран игры: помимо главного монитора, на котором разво-

рачиваются руководимые вами действия, имеются еще три маленьких, вспомогательных. Один из них постоянно показывает записанное на диск видео, которое, по идее, должно как-то помочь понять, что происходит (ну, например, показывают высадку инопланетного десанта – значит, сейчас к ним придет подкрепление). Два других позволяют устанавливать в районе поля боя две допо-





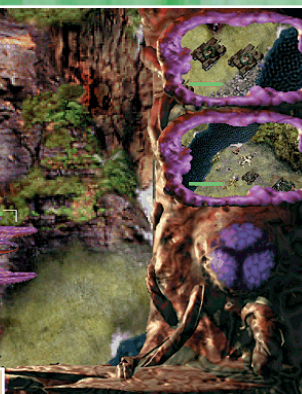
лнительные камеры, которые помогают быть в курсе событий. Камеры эти можно установить на автоматический режим (в котором они сами выбирают наиболее значительные



события в округе), можно заставлять их наблюдать за отдельно взятой частью местности (в разных масштабах) или за каким-то строением, а можно прицепить к тому или иному юниту, и камера будет повсюду за ним ездить. Выглядит все это очень необычно, о пользы судить, честно говоря, не берусь (лично мне больше по душе была бы карта местности), но ресурсы эта штука жрет, дай бог, в результате, со всеми этими мониторами и прибамбасами хорошо игра идет на «Пентииуме» никак не ниже 133.

Наконец, графика. Это одна из первых стратегических игр, в которых используется 16-битный цвет (что позволяет показывать около 65 тысяч цветов одновременно). Это на самом деле очень хорошо, так как цветовые переходы выглядят более плавными, и программисты не ограничены цветностью, что позволяет делать всякие красивые эффекты вроде прозрачности объектов и взрывов. С другой стороны, иногда подобная свобода приводит к пестроте на экране. Походе, Eidos этого избежала, во всяком случае, в начальных миссиях игры.

Кроме цветности в графике есть здесь еще одна ценная штука: карта боя является картинкой, на которую по ходу событий наносятся различные рисунки вроде трупов погибших бойцов, следов от гусениц и черных пятен на местах бывших взрывов. В результате, на протяжении всей миссии все эти графические эффекты остаются на



месте, что изрядно прибавляет реализма (и убавляет скорости). Не знаю, что бывает на поле боя, если какая-либо последующая миссия оказывается на том же месте - видны на земле полусгнившие трупные ос-

танки или нет. Наверное, нет.

Звук реализован достаточно традиционно, с применением технологии RealSound (если мы близко к источнику звука, он звучит громко, если далеко – тихо, если справа – то из правой колонки и так далее). Музыкальное сопровождение – шесть дорожек технокоманды «Eat static», что вынуждает отключать музыкальное сопровождение в игре и пользоваться традиционным магнитофоном с более достойной музыкой.

Наконец, возможна игра по сети. Максимальное количество игроков в Интернете – восемь, по четыре с каждой стороны. Командная игра, кстати, весьма увлекательна: как правило, в битвах одновременно участвуют не более четырех юнитов, поэтому в команде есть возможность полностью контролировать битвы, не доверяя это дело всяким там AI.

Ну и наконец, к игре будет прилагаться специальный редактор, который позволит устраивать баталии на любой «трехмерной картинке». Что такое «трехмерная картинка» – не очень ясно, но надо думать, что это нечто вроде ландшафтов в том же «Команче», состоящих из двух традиционных картинок – простой плоской

карты местности с изображением всего на ней находящегося и физической карты, где цвет отображает рельеф.

С учетом всех перечисленных особенностей игра может оказаться одной из лучших real-time стратегий этого лета, что обидно, потому что это мало кто оценит кроме отчаянных фанатов жанра. Потому что большинству все эти юниты, измерители здоровья, крики «Yes, sir!» и умение ловко двигать мышкой малость приелись. Однако

если вы только что вернулись из дальней командировки и хотите познакомиться с популярным жанром, можете попробовать именно эту игру.



Графика в 65000 цветов



Неоригинальная идея



Еще одна real-time стратегия

7





darklight CONFLICT

Давайте попробуем разобраться, что же за продукт предлагают нам под глянцевой суперобложкой новых технологий. **Darklight Conflict** – одна из тех игр, которая могла бы стать величайшим достижением компьютерной индустрии. Могла бы. Ан нет, не станет. В сущности, это космическая стрелялка с явным доминированием графики над мыслью. Уровень сложности достаточен, чтобы бросить вызов практически любому ветерану звездных войн, но вряд ли устроит настоящих асов полетного искусства. Подобно Privateer 2: The Darkening, DC - выходец из Европы, где, вероятно, все еще не имеют представления о том, что у джойстика бывает более двух кнопок. Но об этом ниже.

Жанр: Стрелялка
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Требования к компьютеру: 486/DX2-66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM

ющих тарелок врага. К последней миссии, когда слипаются глаза, а среди звезд начинают мерещиться зеленые человечки, вы, наконец, получаете неопровержимые доказательства того, что ни одна из сторон не имеет ни малейшего понятия о боевой тактике и мастерстве пилотажа. При всей своей увлекательности описанные выше события не нашли визуального отражения в игре. После

рос выживания зачастую состоит лишь в том, чтобы ни во что не врезаться.

Искусственный интеллект (AI) очень слаб, а порой просто смешон. К примеру, враги никогда не стреляют вам в спину, а

ваши напарники по бою в высшей степени бесполезны, а иногда и вовсе путаются под ногами.

Самым впечатляющим и достойным упоминания аспектом игры является ее engine. Фантастическое трехмерное изображение прекрасно прорисованных кораблей, великолепное освещение, вспышки огня, множество вспышек огня... Ну в самом деле, можно ли назвать плохой игру с таким огромным количеством огненных вспышек (исключая те, которые вас уничтожают)?

Для DC подойдет даже DX2-66 с 8 МБ RAM. Но нет предела совершенству. К чести программистов, надо заметить, что на маломощных машинах игра лишь замедляется, а не перехо-



Попробуем домыслить то, чем обделили нас создатели, – предысторию. Вы играете за пилота-землянина, похищенного чужаками с Рептона прямо из кабины сверхзвукового самолета и брошенного в мясорубку войны. И теперь вам приходится сражаться против презренной расы Ованцев, отстаивая непонятные для вас идеалы. Но на деле обе расы оказываются достаточно презренными и мерзопакостными. К несчастью для сторон (а может и к счастью), пришельцы абсолютно не умеют воевать. И потому Рептонцы насильно взяли вас в союзники. Вот теперь и отдувайтесь. (Интересно, а что бы изменилось, если бы вас похитили не Рептонцы, а Ованцы?)

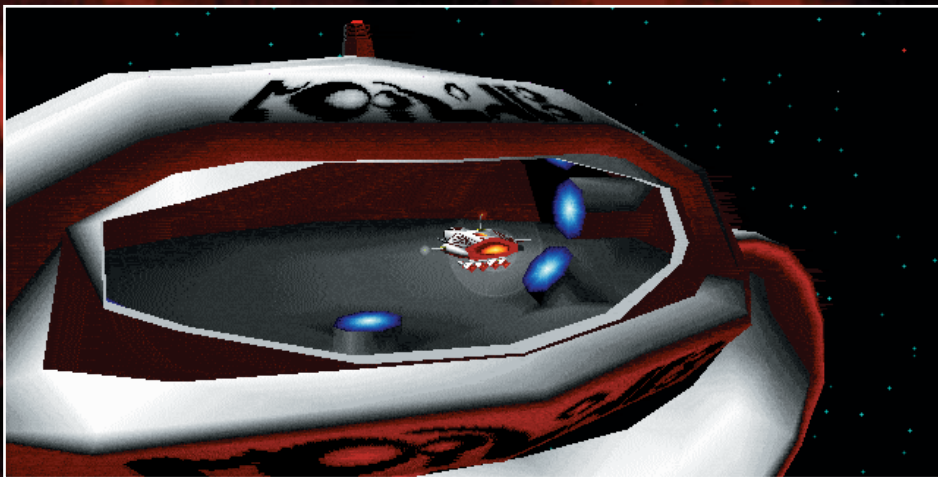
Игра содержит 50 разнообразных миссий. Если, конечно, можно считать разнообразием один и тот же космос. Все, что вам нужно – так это расстрелять как можно больше лета-

текстового брифинга предстоящей миссии вы с удивлением обнаруживаете себя в кабине звездолета, вновь свежим и готовым к спасению галактики, но вот только непонятно – от кого? При этом у вас нет контроля над кораблем и вы не вправе выбирать даже место приземления. А воп-

дит в стадию «рывков».

В целом, игра впечатляет безумным фейерверком выстрелов, но в то же время имеет множество досадных недостатков. Главное, о чем хотелось бы предупредить – поддержка игрой только двухкнопочного джойстика. Отсутствует возможность переназначать кнопки, к тому же, прихо-

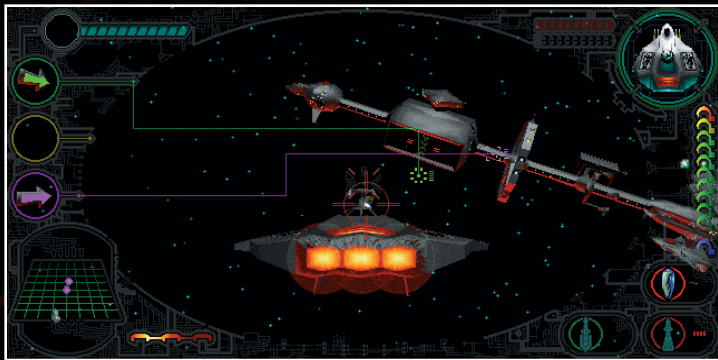




дится использовать клавиатуру для таких существенных команд, как ускорение и вращение. Управление могло бы быть и посложнее (а впрочем, это не симулятор). В числе прочих недосмотров разработчиков – отсутствие на корабле ракетной установки. Вам остается лишь маневрировать запрограммированным оружием, которое съедает слишком много драгоценной энергии, да надеяться на себя.

уж с чем сравнивать, то на ум приходит более раннее творение фирмы Electronic Arts для 3DO – Star Fighter, высоко оцененная специалистами, но по сути своей такая же бессюжетная леталка-стрелялка.

Хромает игра и по части коллективного наслаждения стрельбой. По модему DC идет с поддержкой только шести игроков. (А почему не четырех и не двенадцати?) И потом, что же это получается: всех шестерых одно-

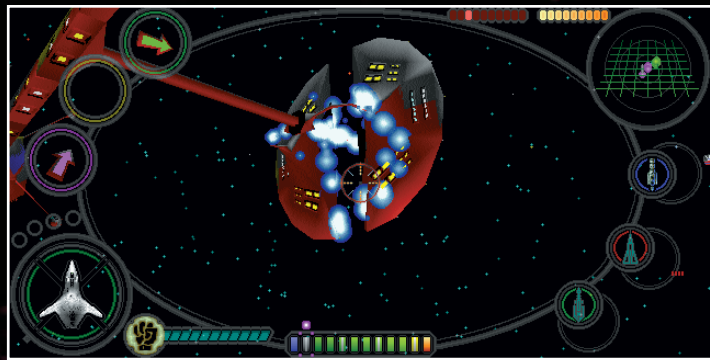


Несмотря на примитивный ход игры, DC содержит впечатляющие по своей реалистичности моменты, когда-либо встречавшиеся в звездных войнах. Не дай вам Бог оказаться на траектории осколков вражеской тарелки после взрыва! Все выглядит настолько правдоподобно, что в этом отношении игра превосходит Wing Commander и TIE Fighter вместе взятые. Плохо, что игра не настолько глубока, чтобы соревноваться со своими основными соперниками. И если

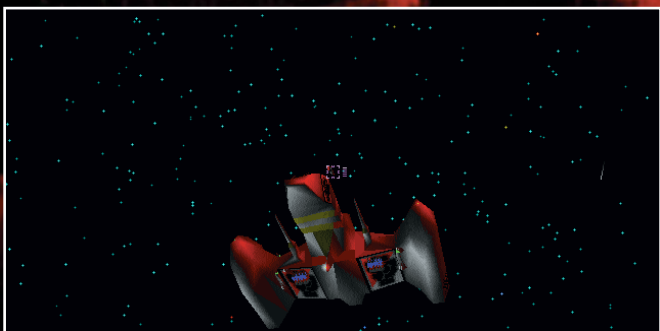
временно похитили из самолетов? А если война в Персидском заливе? А если ответственное задание? А сможем тогда или не сможем? Впрочем, симуляторы типа JF3 разошлись огромными тиражами, так что, скорее всего, ничего страшного не случится.

Нет также поддержки Интернета, и ничего в этой области не пла-

нируется. Нет опции выбора корабля и даже места сражения (!). В игре существует только одна подходящая для deathmatch'а зона. В общем, дизайнерам есть где развращаться.

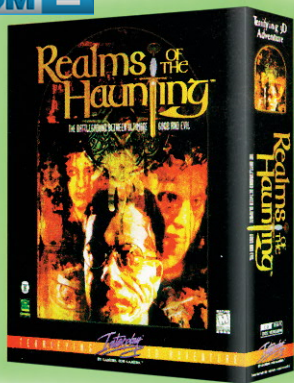


ные, желтые) «Жигули» («Мерседес», «БМВ», «Запорожец»), то...



- + Потрясающая графика
- Почти полное отсутствие сюжета
- Нет сюжета – нет игры! (набор миссий)

6



Realms of the Haunting



Encounter, Urban Runner). Везде можно совершенно свободно перемещаться, осматривая предметы со всех сторон, направляя взгляд вверх или вниз. Выглядит это временами полнее Quake'a или Duke

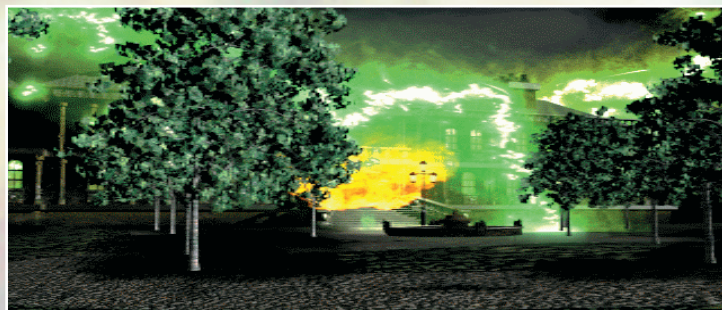
Nukem'a и дает эффект полного «виртуального погружения».

Существенное место в игре отведено action'у, прекрасно дополняющему и оживляющему крепко скошенный приключенческий сюжет. Враги весьма разнообразны: от «серийных» (скелеты, воины зла, демоны с секирами и мечами (ax and sword demons), Собаки Ужаса (Terror Dogs) и т.п.) до «индивидуальных» экземпляров Великан-Фантом (Tall Man from Phantasm)). Лишь немногих монстров можно взять хитро-

Realms Of The Haunting (Царства Преследующего) – это, безусловно, продукт нового синтетического жанра. Вечная битва Добра и Зла в версии от Gremlin с первых же шагов предстает перед игроком во всех мыслимых аспектах и коллизиях в реальности, где нашлось место для много-

Жанр:	Action/Приключения
Издатель:	Gremlin Interactive
Разработчик:	Gremlin Interactive
Требования к компьютеру:	486/DX2-66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM

Realms Of The Haunting (ROTH) выполнена в стиле 3D action'a – игра полностью объемна. В ней нет жестко заданных путей (как в Phantasmagoria или Gabriel Knight II) или заранее снятых



го: захватывающих приключений, непростых загадок и жарких схваток. Похоже, что создателям игры наконец-то удалось найти тот «алхимический» рецепт, благодаря которому слились лучшие качества авантурных романов, квестов и отличного action'a.

Игра начинается вполне традиционно. Главный герой, Адам Рэндалл, получает таинственный пакет и возвращается к месту странной смерти своего отца, священнослужителя в затерянной деревеньке Хеллстон (Hellston) в Англии. И вот тут начинаются сюрпризы! Чем больше он пытается узнать, что случилось с его отцом, тем глубже и глубже погружается в мистический, опасный мир казематов, наполненных магией и злом. Сценаристы Gremlin прекрасно поработали: как только начинает казаться, что все идет как надо, и победа не за горами, следует неожиданный ход, все рушится, и только проявив чудеса изобретательности, ловкости пальцев и храбрости, удастся спасти дело.

В отличие от большинства популярных приключений и квестов

кинематографических последовательностей, многократное повторение которых навеивает тоску (Daedalus

стью, а с большинством придется как следует повозиться, пока они с предсмертным стоном не рухнут на пол. Искусственный интеллект – не самая сильная сторона врагов, в лучшем случае его хватит лишь на то, чтобы телепортироваться вам за спину и, подвывая, броситься в атаку. Арсенал средств уничтожения расширяется по мере углубления в **ROTH**

– от огнестрельного оружия до магических предметов того же назначения. В отличие от обычных стрелялок не всех, кто преграждает путь, следует убивать, с некоторыми приходится договариваться: в обмен на нужный им предмет из вашей коллекции они откроют тайный проход или окажут необходимую помощь. Это заметно усложняет и одновременно приятно разнообразит перемещения по пещерам, подземельям и реальностям **ROTH**. Загадки игры хорошо сбалансированы, логичны и для опытных «квестовиков» вполне по силам. Большинство решается традиционно, то есть коллекционированием всяческих объектов и применением их (или их сочетаний) для отпирания дверей, активации телепортеров, получения подсказок. А вот поклонникам чистого



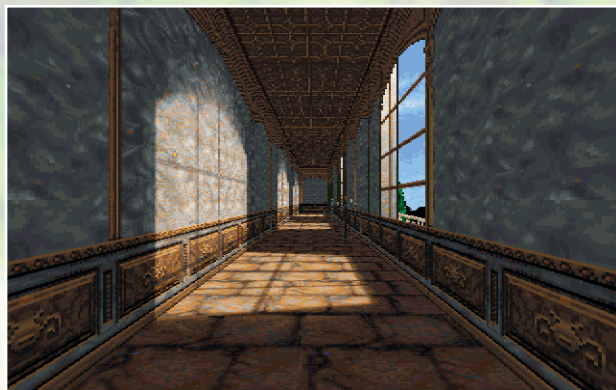


action'a, соблазненных **ROTH'om**, некоторые из шарад могут оказаться не по зубам. Авторы продукта позаботились об этой категории игроманов – прямо по ходу действия возможно переключение между Обычным и Легким режимами квеста. В первом случае все традиционно – вы сами ищите в inventory нужный предмет, «берете в руки» и применяете его. В Легком режиме компьютер сам найдет и



глав, отличающихся продолжительностью, местом действия, обликом вра-

сте (в режиме квеста) и верном прицеле в драках. А второй указывает на то, что объект может быть исследован или описан главным героем. Опции выбираются, соответственно, левой и правой кнопками мыши. Как уже отмечалось, по ходу игры можно менять практически все установки – от уровня сложности до графического разрешения и вывода титров. Однако есть и небольшая хитрость. При первом запуске по умолчанию устанавливает-



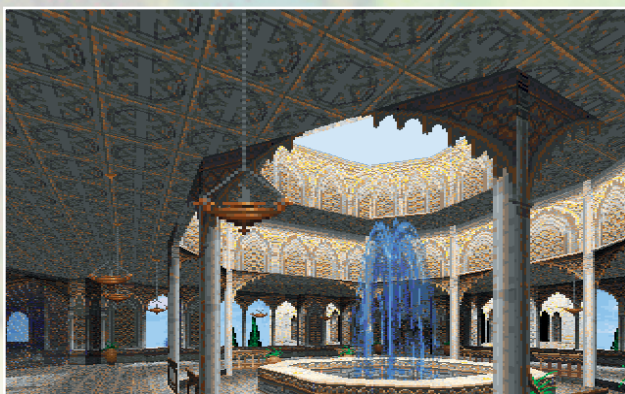
подействует необходимой вещью, важно лишь чтобы она имелась в наличии. Некоторую помощь можно получить и от являющихся персонажей – они дают советы практически обо всем. Вот только всегда ли верные?

Создатели **ROTH** учли и возможные затруднения чистых «квестовиков», привыкших часами раздумывать о верном решении в ущерб ловкости пальцев и скорострельности. Драки могут идти в четырех различных режимах – от простого до очень трудного. Переключение возможно прямо из игрового процесса, а выбранный уровень сложности влияет на жизнестойкость монстров и выносливость главного героя.

Игра состоит из двадцати

глав, загадками и т.п. Сюжетная линия проявляется по мере того, как находятся разные документы, предметы, а также из видеофрагментов с участием анимированных и живых актеров. Благодаря пре-

красно выполненному «центру управления» информация не теряется. Несколькими щелчками мыши можно в любой момент вернуться к найденным документам или освежить в памяти беседу с каким-либо героем. Общее количество видео составляет 120 минут, а произведено оно в соавторстве с компанией, отвечавшей за спецэффе-



ся среднее (320x400 256 цветов) разрешение, и чтобы его поменять на максимальное (640x480 256 цветов), необходимо перезагрузить игру. Под Windows95 **ROTH** работает только в режиме эмуляции DOS, не используя DirectX, что иногда может вызвать проблемы с совместимостью (впрочем, этим иной раз грешит и DirectX).

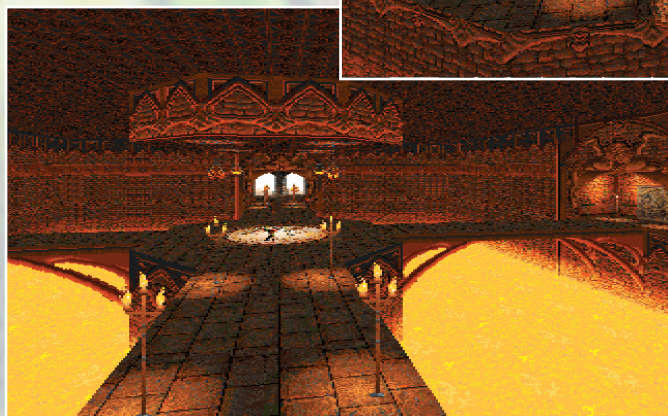
Звуки и музыка точно соответствуют игровой атмосфере, акцентируя нюансы и следуя за всеми перипетиями сюжетной линии. Пожалуй, единственное, чего не хватает в **ROTH** – это постепенное развитие способностей героя и, может быть, более натуралистичных интерьеров.

Впрочем, увлекательный, пугающий сюжет, горячая смесь сражений, приключений и загадок в полностью трехмерном мире мало кого оставит равнодушным и найдет отклик в сердцах как «квестовиков», так и любителей action'a!



кты в незабвенном «Кошмаре на улице Вязов».

Управление в **ROTH** простое и интуитивно понятное. Курсор имеет два сигнальных огонька – маленький и большой. Первый свидетельствует о «горячем» ме-



Высококачественная «горячая» смесь трех популярных жанров в полностью трехмерном мире



Очень страшно...



Игра, мимо которой не стоит проходить

9



PAX IMPERIA EMINENT DOMAIN

Рах Imperia – единственная (если не считать Shuffle Puck) игра, которая давно вызывает белую зависть обладателей PC к людям, имеющим доступ к Макинтошу. Очень, очень скоро этой белой зависти должен прийти конец, так как наконец-то одна из лучших стратегических игр всех времен и народов будет работать и из-под Windows 95. Впрочем... это уже не Pax Imperia, а **Pax Imperia: Eminent Domain**, что не совсем одно и то же.

Одно из самых ярких впечатлений в моей жизни, связанных с компьютерными играми, – это **Pax Imperia** на PowerPC с двадцатью дюймовым монитором (я так развлекался в одном издательстве). Размер экрана упомянут не случайно: на мониторе с мень-

Жанр:	Стратегия
Издатель:	THQ
Разработчик:	Heliotrope Studios
Требования к компьютеру:	486/DX4-100, 16 MB RAM, Windows '95
Другие платформы:	Macintosh Power PC

шей диагональю Pax Imperia не смотрится. Как туда вписать карту космоса в сотню лишней звезд, а также по паре небольших окон на каждую систему и планету, принадлежащую игроку? Учитывая, что планет вокруг каждой звезды вращается никак не меньше десяти штук, становится ясно, что лучше иметь пяток этих самых двадцатидюймовых мониторов.

Однако оригинальная **Pax Imperia** появилась в 1993 году, а сейчас на дворе 97-й, и наконец на свет появляется уже два года ожидаемая **Pax Imperia 2**. За время, прошедшее с первого объявления о ее создании, игра успела поменять имя, стиль и издателя: теперь она не имеет цифры «2» в названии, является не пошаговой, а real-time стратегией и изда-

ется. Однако у игрока есть возможность создавать собственные, по-прежнему игра включает в себя колонизацию планет, строительство заводов, исследование наук, дипломатию, торговлю и войны. В первой «**Пакс Империи**» все это изображалось с такой степенью реализма, что игра смотрелась, скорее, как огромная СУБД, чем как звездная стратегия (что, кстати, позволяло отдыхающим работникам не особенно волноваться при виде внезапно появляющегося за спиной начальника). Теперь издатель ставит условие: реализм реализмом, но игра должна быть и выглядеть, как игра. В результате в нее привнесена масса дополнительных мультимедийных элементов, и произошло некоторое изменение содержания. Главное изменение, которое может ра-



зочаровать старых поклонников этой стратегии, – это режим реального времени. Стратегические игры все же должны быть тренировкой интеллекта, а не ловкости в управлении мышкой. Впрочем, разработчики обещают, что любители поломать голову смогут просто основательно замедлить скорость течения игрового времени, что позволит им размышлять сколь угодно долго. Кроме того, есть идея сделать дополнительную примочку, позволяющую играть в походном режиме и к тому же по электронной почте. Честно говоря, очень хочется надеяться, что эта идея будет реализована.

Однако режим реального времени в **Eminent Domain** на самом деле добавляет реализма. Дело в том, что события здесь разворачиваются одновременно: решающая битва в секторе Омега сопровождается парой незначительных битв в других секторах, колонизаторы долетают до новых звездных систем, ученые продолжают открывать новые науки, а на планетах вовсю работают заводы, строят корабли, население увеличивается, недовольные устраивают революции, и



Blizzard'ом, а купившей фирму-разработчика компанией THQ, которая до сих пор была известна только на рынке видеоигр.

Многое, впрочем, осталось неизменным: игровая галактика состоит из восьмидесяти звездных систем по десять планет каждая, ше-



все это – на десятках и даже сотнях ваших планет. Естественно, вы не можете одновременно вести три битвы и давать задачу ученым. Для помощи в **Pax Imperia: Eminent Domain** существует AI, который может взять на се-

новых миров, оставив компьютерным министрам науку, дипломатию и войны. А хотите – летайте повсюду на флагманском крейсере и руководите битвами, и пусть себе колонии сами решают, что строить, куда лететь и что исследовать. При очень сильном желании можно управлять всем одновременно, но только тогда надо замедлить игру до черепашей скорости, держать в голове кучу информации и играть одну партию лет эдак семь (настоящих).

Поддерживается игра по сети (до 16 игроков), и, разумеется, играя с живыми оппонентами, придется управлять битвами самостоятельно, потому что большие спецы быстро найдут возможность легко обыгрывать компьютер (AI хотя и, но все же А). Поэтому битвам уделяется особое внимание. И хотя сделаны они отчасти в стиле C&C, тем не менее, представляют собой совершенно иной уровень реализма.

Достаточно сказать, что повреждения, причиняемые кораблям, выглядят абсолютно не так, как в других real-time стратегиях. Вместо уменьшения традиционного «счетчика жизни» в **Pax Imperia** прямое попадание в ваш корабль приведет к повреждениям в одной или нескольких его системах. Например, выйдет из строя пушка, двигатель, ракетная установка или щиты (не дай Бог). При атаке вражеской планеты необходимо сперва нейтрализовать всю ее космическую оборону (которая включает в себя все находящиеся поблизости корабли, орбитальные форты, наземные ракетные установки, ионные пушки и ряд других военных инсталляций), а затем либо начинать бомбить планету с орбиты (что приводит к умерщвлению всего живого и снижению морали в



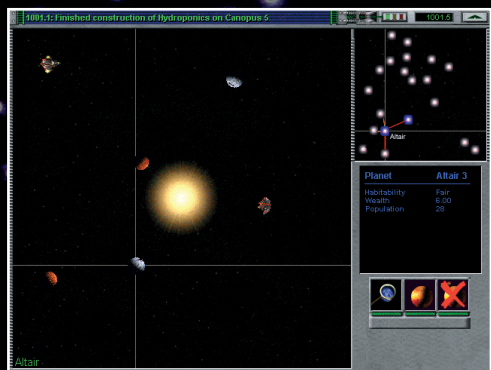
собственных колониях), либо попытаться ее захватить, однако тогда надо еще выдержать ground combat с местным ополчением (размер которого опять же зависит от уровня политической подкованности этой колонии).

Есть относительно мирный способ побеждать в битвах – хорошо конструировать военные корабли. В **Pax Imperia** вы можете устанавливать в свой корабль массу разного оборудования, которое придумали ваши ученые, однако каждая раса имеет всего пять строго определенных типов каркаса корабля. Эти пять типов можно выбрать в начале игры из пятнадцати, и этот выбор сильно влияет на дальнейшее развитие всей вашей империи, а также на стратегию ведения боя и на направления в научных исследованиях.

Резюмируя вышеизложенное, **Pax Imperia: Eminent Domain** является игрой, необходимой любому фанату хороших серьезных стратегий (не таких, как Star Command). Но игроки, к сложным стратегиям непривыкшие, могут здесь просто ничего не понять. Потому рекомендуется рассчитать свои силы, прежде чем пробовать себя в роли Пакс-императора.



бя часть ваших хлопот. Это естественно, настоящий руководитель Империи должен иметь у себя штаб министров и советников, если он не Юлий Цезарь, конечно. В результате каждый может найти в игре ту стезю, которая ему больше подходит. Хотите – запереться в лаборатории и руководите научными исследованиями, и пусть себе компьютер воюет сам с собой. Хотите – занимайтесь транспортом и колонизацией



+ Реализм, доведенный до совершенства

— Большинству игроков покажется слишком сложной, а старым фанатам Pax Imperia – упрощенной

— Самая капитальная стратегическая игра в мире

9

Юрий ПОМОРЦЕВ



LORDS II OF THE REALM

SEIGE PACK

Так уж сложилось, что последнее время на игровой рынок стало выбрасываться все больше и больше различных раск'ов – проще говоря, «продолжений». Эти продолжения в зависимости от специфики игры могут быть как новыми уровнями, так и миссиями, картами и т.п. Взять хотя бы самые известные примеры – Gold Pack для AH64D Longbow, многочисленные уровни для Quake и Duke Nukem 3D, свежий Heroes Of Might And Magic: The Price Of Loyalty...

Очевидно, что подобные продолжения являются выгодными как для производителей и распространителей, так и для самих геймеров. Последние получают зачастую практически новую игру – бывает так, что в раск'ах исправляются ошибки и недочеты оригинальной игры и (или) появляются новые функциональные возможности. Разработчики же получают неплохую прибыль при небольших затратах (как правило, движок игры практически не затрагивается; рекламная кампания сводится к минимуму, если основной продукт достаточно известен).

Lords Of The Realm II – весьма популярная игра (конечно, до Heroes Of Might And Magic ей далеко, но все же...), и поэтому достаточно логичным выглядит тот факт, что совсем недавно Sierra выпустила продолжение, которое называется **Lords Of The Realm II: Siege Pack**.

Жанр: Дополнительные сценарии
Издатель: Sierra
Разработчик: Sierra
Требования к компьютеру: Pentium 60, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, полная версия LOTR2

Что же нового ждет поклонников игры в ее продолжении? Во-первых, разработчики советуют «сконцентрироваться на сражениях – только на сражениях... Ведите ваши армии к местам боевых действий, где вы и испытаете отвагу наиболее могущественного лорда».

Sierra выполнила свои обещания по поводу создания новых сценариев и миссий и возможности поединка один на один при помощи Internet.

В режиме игры по Internet стали доступны десять новых типов крепостей, осадой которых вы и будете заниматься (недаром сценарии называются «Siege», что переводится как «осада»). Следует заметить, что для остроты ощущений вы можете подключить к игре и компьютерных оппонентов.

Появилось также двадцать абсолютно новых миссий, точнее, как их называют сами разработчики, «battle maps» – боевых карт. Если этого покажется мало, к вашим услугам редактор – созданный с его помощью карты потом можно подключить к игре по Internet. Стоит отметить также новые черты в «поведении» AI (искусствен-

ного интеллекта). В целом, компьютер стал более «агрессивным» и решительным, особенно это заметно в skirmish mode (сражение в реальном времени). Разработчики предупреждают, что «старая тактика и испытанные трюки, скорее всего, больше не послужат вам добрую службу...».

Системные требования мало изменились по сравнению с **Lords Of The Realm II**. Минимально необходим процессор 486DX2-66 и 8 MB RAM, но крайне желателен Pentium (пускай младших моделей) с 16 MB RAM. Siege поставляется на компакт-диске и работает (как, собственно, и **Lords Of The Realm II**) под управлением Windows 95.

Подведем итоги. Конечно, можно было бы и побольше новшеств, но часть работы создатели переложили на поклонников игры, дав им неплохой инструмент для создания новых миссий (Map Editor). Безус-



ловным плюсом являются богатые возможности сражений через Internet, но с другой стороны число играющих лишь двое (не считая, правда, компьютерных противников).



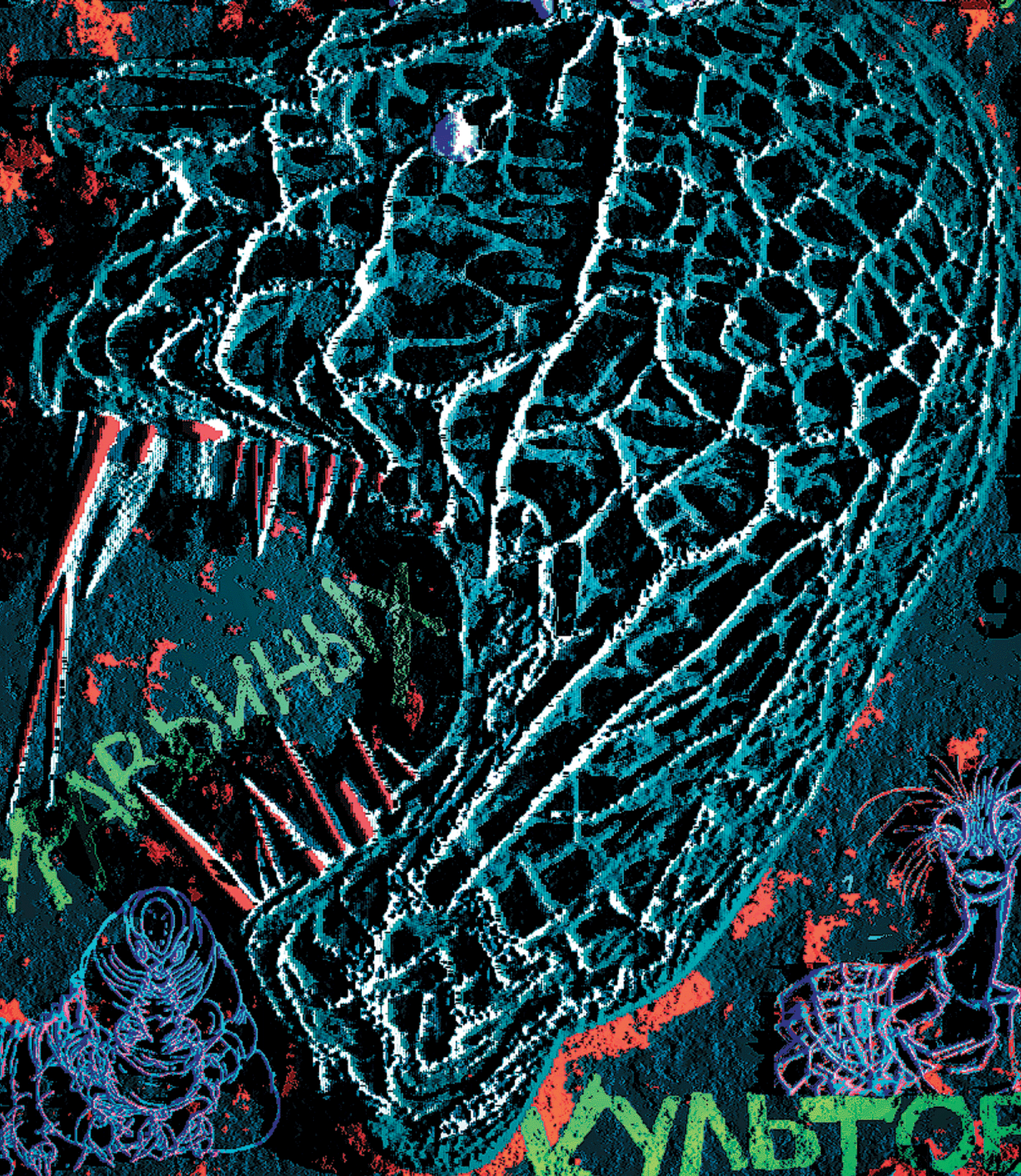
+ Редактор карт, возможность игры по Internet, усовершенствования по части AI
— Нет глобальных нововведений – все изменения косметические
8 Lords Of The Realm II с продвинутыми возможностями игры по Internet

МЕХАНИКА

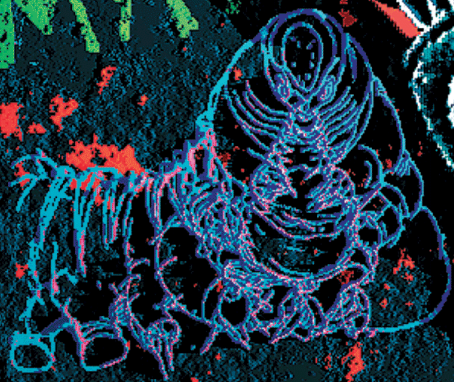
АВТОМАТЫ

СЕНТЯБРЬ

997



МЯСНЫЕ



КУЛЬТОВ

byka®
BUKA ENTERTAINMENT

WWW.BUKA.COM



сделано
в
россии

Андрей КОВАЛЕВ

1C

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

БРАТЯ-ПИЛОТЫ
ДЕЛО О ПОХИЩЕНИИ СЛОНА**К**акой был слон! Какой был слон!!!

А действительно – какой был слон? «Слон редкий, полосатый. Кличка – Балдахин.

Характер мягкий, добрый. Долгое время скитался, а потом большой и голодный пришел к нам. Пограничники выходили слона и подарили нашему зоопарку. Особые приметы: очень любит рыбий жир. При звуках флейты теряет волю».

Из утренних газет: ЗВЕРИ В УЖАСЕ! ОБЩЕСТВЕННОСТЬ НЕГОДУЕТ! СТОРОЖ УВОЛЕН! Вчера ночью в зоопарке неизвестны-

**Жанр:****Квест****Издатель:****1C****Разработчик:****Gamos****Требования к компьютеру:****486DX2-66, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM, Windows '95**

Особые приметы: табуретка. Опасный рецидивист, при задержании может оказать сопротивление. Дело начато и отправлено в производство ...дцатого числа прошлого месяца сего года. Следствие ведут братья-пилоты (колобки).

Такова вкратце предыстория этого непростого, я бы даже сказал, архисложного дела, которым вам и предстоит заняться вместе с вышеназванными детективами.

Из материалов уголовного дела. Результаты очной ставки директора фирмы «Геймос»



«Следствие ведут колобки», только теперь их зовут братья-пилоты».

«А.Т.(в другом интервью): Да, этот проект делается с нашими персонажами, братьями-пилотами, и нашими художниками. Я даже не знаю, к какому жанру относится игра, которую мы делаем с «Геймосом». Я, к сожалению, не владею терминологией и не разбираюсь в компьютерных играх. Женя Сотников скорее мог бы определить ее жанр. В игре 15 уровней, есть и «ходилки-бродилки», и головоломки, и аркадная какая-то часть, – то есть комбинированная вещь. Я не могу похвастаться, что я видел много игр и могу ее с чем-либо сравнить. Мне кажется, получится нечто забавное и насыщенное».

ми злоумышленниками было совершено дерзкое похищение слона редкой породы. Улик на месте преступления не обнаружено. Из материалов уголовного дела: Подозревается иностранный гражданин, известный под псевдонимом Карбофос.



Евгения Сотникова и Александра Тарского (студия «Пилот»): Е.С.(в одном из интервью): «У нас есть такой «пилотный» проект со студией «Пилот». Мы делаем «адвенчуру» в духе знаменитых «Гоблинов», когда нужно по очереди управлять двумя персонажами. Это два детектива из мультсериала





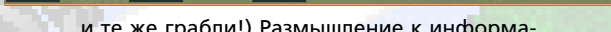
Что ж, сравнивать, как всегда, придется нам. Такая у нас не легкая доля. Вот написал и задумался. А с чем, собственно, сравнивать? Случай беспрецедентный. С одной стороны, вроде бы похоже на «Гоблинов». Но нет этого идиотского беспорядочного шелканья мышью в разных частях экрана, чтобы успеть что-то сделать одновременно обоими персонажами. Игра требует действий на редкость логичных и обоснованных. Скажем, не удастся догнать ценного свидетеля – устраивайте засаду. С другой стороны, вроде бы похоже на «Седьмого гостя» (головоломка с сейфом). А еще, немного похоже на «Incredible Machine». А аркадная часть – ну совсем как в «Аладдине», только веселее. А еще... Молчу, молчу. А то какая это будет игра.

А между тем, «дело» шло своим чередом. События продолжали стремительно развиваться. Братья-пилоты вышли на след похитителя. Запахло жареным... Гостиница была оцеплена, все пути к отступлению перекрыты. Но хитрый Карбофос все-таки умудрился уйти через черный ход.

Информация к размышлению. Игра сделана позкранно. То есть нельзя выйти за пределы сцены, если что-то не доделано. В этом есть свои минусы (получается слишком легко), но есть и свои плюсы – не тра-



тятся понапрасну силы и нервы в поисках нужных предметов. А вот как их применить на практике – здесь уже думать надо. Причем, думать, порой, очень настойчиво. (Нельзя, нельзя наступать дважды на одни



и те же грабли!) Размышление к информации. Интересно, можно ли объединить два продукта в одном?

Я не имею в виду «Head & Shoulders». В принципе, да. Плавным движением курсора и легким щелчком мыши русская версия игры превращается в англоязычную. Довольно забавно наблюдать, как сторож на чистом английском просит взятку за пропуск в зоопарк. Сразу чувствуешь себя эдаким Рокфеллером среди тамошних бомжей. Но повторный клик мыши возвращает к нашей действительности.

Как уже говорилось, игра

проходится двумя героями, по-разному смотрящими на одни и те же вещи. И как результат, их поступки во многом различаются. Веселый и находчивый шеф и недотепопомощник. Хрестоматийный сюжет: умелый колобок – неумелый колобок. Если вы хотите сотворить что-нибудь серьезное, то, вероятнее всего, вам потребуется помощь шефа. Но бывают все же случаи, когда без напарника никуда.

Всю игру искателя приключений ненавязчиво сопровождают легкоузнаваемые мелодии из полюбившегося мультка. Игра ну очень интересна! Наверное потому, что это больше, чем просто квест. Это, скорее симбиоз нескольких разных жанров, прекрасно уживающихся вместе. Об интересном сюжете говорит и тот факт, что целую неделю после появления у нас игры по редакции шатались подозрительные личности, неразборчиво бормочущие что-то типа: «Ой, шеф, а я вас вижу!».

Теперь немного о грустном. Игра включает в себя всего лишь 15 уровней, проно-

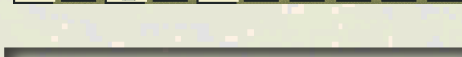
сящихся в мгновение ока. И ей-богу, просто жалко расставаться с полюбившимися героями. Единственное, на что остается надеяться, так это, что вредный Карбофос опять упрет слона. А нас снова бросят на его поиски.

P.S. А Карбофос все-таки был пойман и слон был возвращен. И даже сторожа восстановили в должности. Но это уже совсем другая история.

И напоследок хочу огорчить любителей дешевой пиратской продукции. Не дож-



Поскольку игра от отечественных разработчиков, а статья о пиратстве в УК РФ уже действует. Кто как, а лично я отправлюсь покупать ее в... (на этом месте могла бы быть ваша реклама!)



+ Захватывающий процесс, искрометный юмор

— Игра слишком коротка

== Покупайте НАШИХ слонов!

10





HEXEN II

Издатель:
Разработчик:
Жанр:
Требования к компьютеру:

Activision
Raven
3D стрелялка от первого лица
Pentium 75, 16 MB RAM,
2-х CD-ROM, SVGA

Рано было праздновать победу - силы вместе взятых Д'Спарила и Коракса были ничтожны по сравнению с тем могуществом, коим обладал Эйдолон. Практически сразу же после поражения Коракса он вторгся в нашу реальность и поработил человечество, отдав бразды власти своим верноподданным — Темным Генералам.

Но не все были сломлены гнетом Эйдолона и его слуг. Прячась от всевидящего ока, пережив чуму, разруху и голод, четверка повстанцев начала предпринимать активные действия, направленные против Эйдолона. По иронии судьбы, двое из них были недавними врагами Сил Света, но теперь по разным причинам их стремление свергнуть последнего Змеинового Всадника стало объединяющим фактором. Что же, представим вам каждого из четырех...

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

Некромант (Necromancer). Представитель Темных Сил. Тот удар тьмы, который нанес Эйдолон, вселил в сердца людей страх и покорность своему новому повелителю, но для Некроманта он стал источником Силы. Опыненный своим



могуществом, Некромант принялся использовать Черную Магию, поднимая из могил давно умерших воинов и заставляя их служить себе. Но эта активность не ускользнула от недрогнувшего ока Эйдолона, и он, используя такие Черные заклинания, о которых Некромант и не смел помышлять, разбил всю армию Некроманта, заставив последнего упасть пред ним на колени. Но при этом Эйдолон допустил фатальную ошибку. Несмотря на то, что войско было разбито, а все

былое могущество было отнято, Некроманту была дарована жизнь...

Но коли он когда-то смог постигнуть секреты Черной Магии, что мешает ему вновь овладеть тайнами этого жуткого ремесла? Тем паче, что Некромантом движет страшная сила, которая, возможно, куда опаснее всей Магии Эйдолона вместе взятой... Месть.

Некромант использует Силы Смерти и Черной Магии. Поначалу его могущество невелико, но со временем он сможет призывать и подчинять своей воле исчадия Ада. Но это произойдет лишь по достижении апогея в знаниях Черной Магии.

Убийца (Assasin).

Страшно сказать, но этот безжалостный профессионал-убийца, в совершенстве владеющий холодным и стрелковым оружием, обладаю-



Они думали, что со смертью Д'Спарила и Коракса их кошмары кончатся, что Темные силы Трех Змеиных Всадников оставят их в покое?

Видит Бог, как они заблуждались...

ПРЕДЫСТОРИЯ

Сага о Трех Змеиных Всадниках наверняка хорошо знакома нашим читателям. Начиналась трилогия со знаменитого Heretic, в котором отступник-еретик в одиночку расправился с Д'Спарилом и его темными слугами. Во второй части, которая называлась Hexen, события пошли дальше — угрозой миру стал второй Всадник, Коракс, который был куда более могущественным и коварным волшебником, нежели Д'Спарил. Но ему противостояло сразу трое героев — дюжий воин, мудрый маг и твердый духом и верой священник.

Двое из трех Всадников были уничтожены, остался лишь один. Имя ему Эйдолон...





щий скоростью и гибкостью пантеры — девушка. Причем какая девушка!

Любовь к деньгам... Корень всех злодеяний и источник безмерной Силы. Девушка провела большую часть своей жизни на улицах, обворовывая, а в случае необходимости и убивая без тени сожаления или сострадания. Но страсть к деньгам все больше и больше пожирала ее сердце — в один момент она решила изменить привычный уклад жизни. Прошел слух, что есть некая группа влиятельных людей, которой совсем недурственно платят за... скажем так, некоторую особенную и весьма деликатную работу. Для нашей героини это был идеальный вариант, и, таким образом, она быстро завоевала дурную славу профессионального наемного убийцы.

Но и этого было мало для прекрасной леди с порочным разумом демона! Вскоре объектом ее внимания стал сам Эйдолон. О, да! В случае успеха авантюры ее ждут несметные сокровища, а вместе с ними — власть и роскошь. Возможно, что все ее навыки, полученные при выполнении грязной работы, помогут добраться до богатств Эйдолона, минуя мириады ловушек, расставленные третьим Всадником... Кто знает? Но в любом случае ради таких денег можно рискнуть.

Убийца — настоящий профессионал своего дела. Она использует темноту ночи, и острие ее кинжала мгновенно перережет глотку

жертвы, не дав издать даже предсмертного крика. По мере самосовершенствования девушка сможет прятаться в тени и незаметно продвигаться по логову Эйдолона, минуя орды его верных слуг.

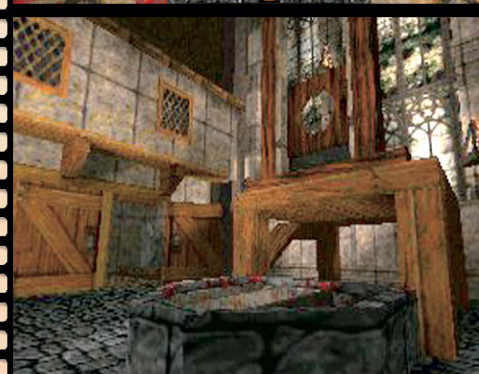
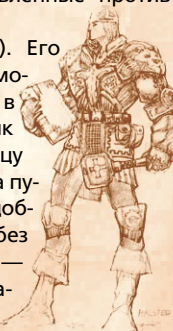


Палладин (Paladin). Палладин — воин, ведомый любовью к жизни и твердой верой в добро. Во время нападения Эйдолона он и многие его друзья бесстрашно встретили несметные полчища врага. Но силы были слишком неравными — лишь одному из защитников удалось выжить в схватке. Долгое время он скитался, избегая встреч с рабами Эйдолона. Но Сила Жизни, которая всегда помогала бесстрашному воину, начала постепенно иссякать, отравленная ядом Зла, сочившегося отовсюду, где успел совершить свои деяния злой волшебник.

Палладин стал готовиться к финальному испытанию — поединку с Эйдолоном. Прошло много дней и ночей, прежде чем Палладин скопил достаточно сил, дабы встретиться со своим заклятым врагом. Чистая вера в Богов помогла Палладину сделать стальным свое сердце и укрепить свой дух. Пробыл час расплаты...

Палладин — хранитель веры в добро и человечность, он верит, что Эйдолон должен быть навсегда изгнан из нашего мира. Используя ту Силу, которой наделили его Боги, Палладин может излечивать себя от ран, а также частично нейтрализовать атаки, направленные против него.

Крестоносец (Crusader). Его призвание — нести Свет и помогать всем тем, кто нуждается в помощи. Когда Эйдолон проник в нашу реальность, Крестоносцу было поручено встать у него на пути, и впервые в своей жизни доблестный защитник оставил без внимания мольбы о помощи — слишком могущественен оказался противник. Бедствия





распространялись со скоростью молнии, но не было той силы, которая смогла бы остановить этот кошмар.

Ситуация изменилась лишь в тот момент, когда Крестоносец сумел использовать свою магию не только для созидания, но и для уничтожения. Проведя много времени в поисках Силы и боевой Магии, Крестоносец решил выступить против того Зла, которое охватило почти все земли. О том, чем кончится этот поединок, ведают лишь Боги...

Крестоносец использует силу Света для того, чтобы лечить все тех, кто не может сам себе помочь. Его сила заключается в виртуозном обращении с оружием, которым он способен уничтожить любую преграду на пути к изгнанию Эйдолона. Достигнув вершин своих магических способностей, Крестоносец сможет временно быть неуязвимым для врагов.

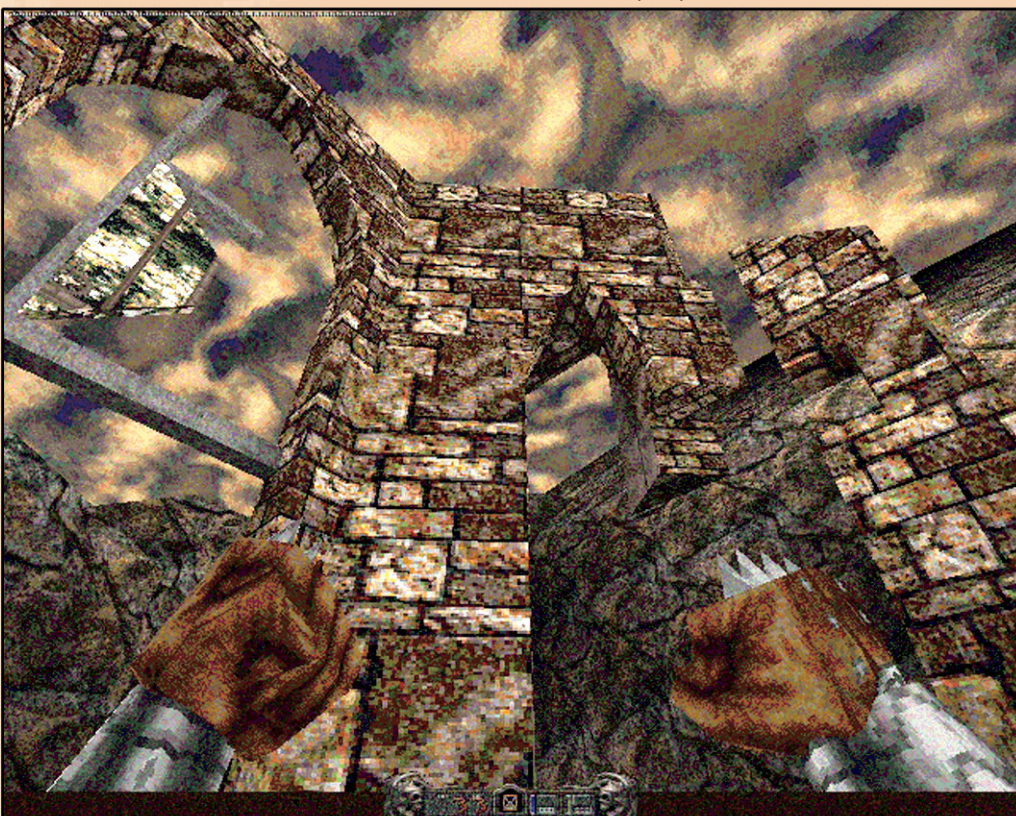
ДВИЖОК ВАШ, ИДЕМ НАШИ

Самое время перейти от древних сказаний к вещам более прозаическим. Для начала хотелось бы напомнить о той связи, которая существует между двумя фирмами: Id и Raven. Хорошо известно, что после того, как ребята из Id создали Doom, Raven купила у них движок игры. После этого он был тщательно доработан и усовершенствован. В итоге, мы получили игру Heretic, которая по всем параметрам обходит

своего предшественника. Создается впечатление, что Id и Raven работают сообща, где первые выполняют чисто технические работы, связанные с программированием, а вторые занимаются идейной частью — сценарием, интерфейсом, сюжетом и т.п. Но несмотря на все преимущества Heretic перед Doom, пальма первенства принадлежит все же Id, так как их игра появилась первой. Поэтому многим Doom стал «привычнее и роднее».

Ситуация сильно изменилась и с выходом Нехеп. Хотя игра по-прежнему опиралась на движок Doom, но, на мой взгляд, из него было выжато все что только возможно. Графика Нехеп оставила далеко позади графику Doom (помните очаровательный листопад или бьющиеся стекла?) и даже соперничала с Witchaven (несмотря на SVGA последнего), не предъявляя высоких аппаратных требований.

Но Нехеп стал революционным не только из-за графики. Изюминка заключалась в другом. Во-первых, в игре впервые появилась возможность выбора персонажа (воин, маг, священник). Характеристики троицы сильно различались, поэтому для каждого было необходимо вырабатывать индивидуальную тактику и систему боя. Во-вторых, игровая среда Нехеп поражала своей глобальностью и интегрированностью. По сложности загадок (связанных с открыванием дверей, нахождением секретных помещений) игра приближалась к классическим RPG.



Приз симпатий зрителей и жюри АНИГРАФ-97

Автомобильный симулятор
POD
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

- НА ВАШ ВЫБОР 8-МОЩНЕЙШИХ АВТОМОБИЛЕЙ
- 16 ТРАСС В 4Х ЛАНДШАФТАХ
- ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ПЕЙЗАЖИ В ВЕЛИКОЛЕПНО
ПРОРАБОТАННОЙ 3 D ГРАФИКЕ
- НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ 16-БИТНЫЙ СТЕРЕОЗВУК(Dolby Surround)
- ИГРА ОПТИМИЗИРОВАНА ПОД ММХ -ТЕХНОЛОГИЮ
- ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА ФИРМОЙ "АКЕЛЛА"



pod

www.akella.com

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Игру POD в России, СНГ, Латвии, Литве и Эстонии представляет фирма "АКЕЛЛА" (095) 242-0323, факс (095) 242-8898

Добавлю к этому, что далеко не всем пришлось по вкусу подобная «мания гигантизма» — изрядной доле поклонников Heretic вторая часть игры показалась излишне сложной и запутанной именно из-за своей масштабности (вспомните-ка гигантские уровни Hexen с несколькими этажами!).

Ну а как на-

счет **Hexen II**? Скажу сразу, он одновременно похож и непохож на своего предшественника-собрата. Работа над **Hexen II** началась примерно год назад, когда создание Quake было уже на заключительных



стадиях. Raven вновь пошли по пути упрощения жизни своим программистам — **Hexen II** опирается на новое детище Id, движок Quake. А далее все пошло по накатанной. Движок многократно перерабатывался, совершенствовался и, вероятно, достиг своего апогея по части реализма, качества графики и frame rate. Возьмите, к примеру, великолепный свет «с улицы» через окна, реалистичное освещение от факелов, раскачивающиеся маятники, гигантские вращающиеся шестерни, двери, которые можно вежливо открыть, а можно и сорвать с петель... Комментарии излишни.

В **Hexen II** стало заметно больше открытых пространств. После Quake такая свобода маневра даже немного ошарашивает, так и подмывает спрятаться в какую-нибудь нишу, исчезнуть за выступом и т.д. Но очень скоро боязнь открытого пространства проходит, и вы легко сможете использовать полученную свободу передвижения.

Куда более опасными стали монстры. За счет более качественной проработки AI



противник приобрел множество новых качеств. Например, Knight Archer

стал прятаться в засадах и нападать из-за угла, Skull Wizard умело пользуется телепортацией и вызывает на помощь пауков. Вообще, поединки стали носить более

индивидуальный характер (часто один на один), что немного напоминает Death Match. Количество героев, доступных для прохождения игры, стало четверо. Каждый из них обладает уникальными способностями (по две-три штуки на каждого). Больше того, введена система experience, т.е. накопление «опыта» персонажем. По мере накопления «опыта» будут увеличиваться базовые характеристики: сила, скорость, магия (вспомните Diablo), также станут доступны новые заклинания или способности.

Помимо спецприемов у каждого персонажа будет четыре индивидуальных оружия, и каждое из них может усилиться за счет использования Tome Of Power (аналогично двум первым частям). Итого получается с десяток разных вариантов для каждого героя!

Лабиринты не стали намного меньше, но количество загадок уменьшилось. В принципе, сложность игры (по части нахождения секретов и открывания дверей) сравнима с Quake.

Короче говоря, **Hexen II** превзошел



Quake по всем параметрам, в том числе и по системным требованиям. Минимально нужен Pentium 75 и 16 MB RAM, но обычная формулировка «чем больше, тем лучше» здесь более чем уместна. **Hexen II** работает под управлением Windows 95/Windows NT 4.0.

РЕЗЮМЕ

Hexen II, скорее всего, вас не разочарует. Raven опять сумели сделать из прямолинейного продукта Id конфетку. Конечно, игра предъявляет серьезные аппаратные требования (Pentium 75 — это действительно МИНИМУМ), но за счет более продвинутой графики и анимации, возможно, затмит своего прародителя, и вполне вероятно, что ситуация с «пальмой лидерства» наконец-то изменится...



Мощная графика, свежие идеи, касающиеся персонажей



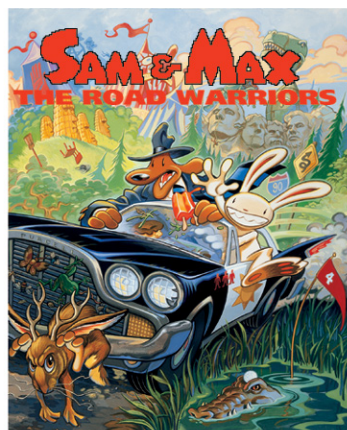
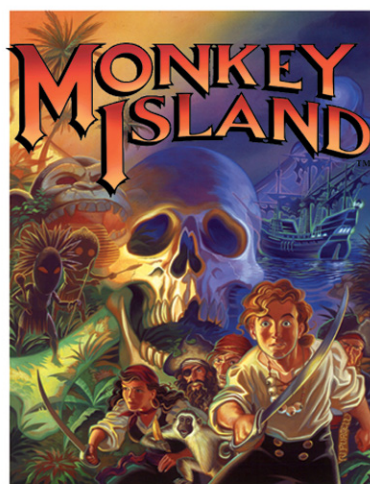
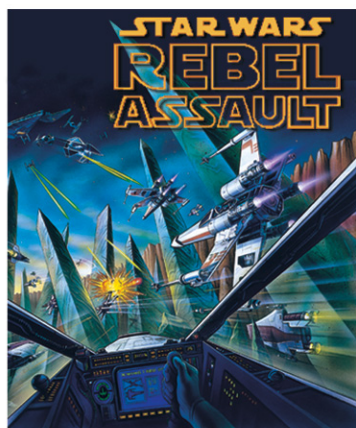
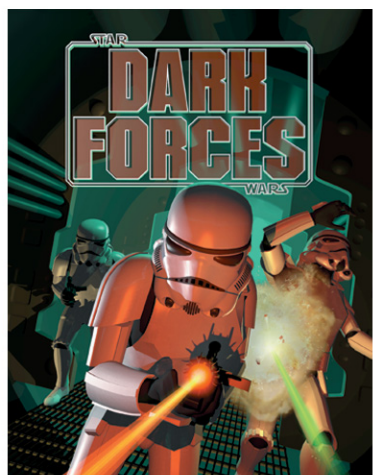
Высокие системные требования, достаточно нетривиальные загадки по части открывания дверей



Логичное завершение трилогии



НОВЫЙ ВЗГЛЯД



НА СТАРЫЕ ИГРЫ

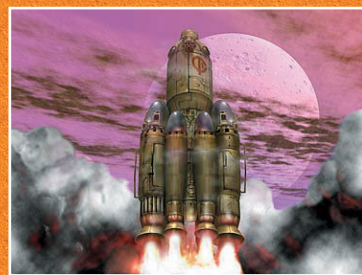
THE WHITE LABEL





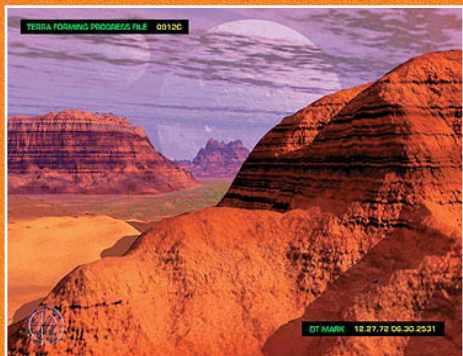
OUTPOST 2

DIVIDED DESTINY



Outpost 2 ничего общего с Outpost, кроме сюжета да названия, не имеет. У него другие разработчики, другая концепция и, наверное, другие баги. Скорее, следовало бы назвать его Alien Legacy 2 – тот же разработчик, то же содержание, да и сюжетно нетрудно было бы подогнать.

Основное отличие Outpost 2 от всех прочих космических стратегий – то, что тут не приходится бороться с очередными «чужими», прилетевшими с далеких звезд. Как вы, возможно, знаете, сюжет первой части этой игрушки сводился к тому, что на Землю вот-вот собирался упасть огромный астероид, и надо было



сохранить частичку человечества где-то на далеких звездах, с коей целью на оные и была отправлена экспедиция. Разумеется, метеорит на Землю упал и ей настал конец, но горстка отважных под вашим руководством печальной участи миновала и добралась до отдаленной планеты, где и основала колонию.

Лично у меня в связи с

Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: Sierra
Разработчик: Dynamix
Требования к компьютеру: Pentium, 16 MB RAM, Windows '95

данным сюжетом возникает масса мрачных мыслей, например, кого посчитали «достойным» продолжать человеческий род, какими мерами поддерживалась высокая рождаемость в новой колонии... Ну да ладно. Сюжет есть сюжет.

Итак, колония развивалась весьма успешно, но тут случилась одна неприятность: при освоении новой планеты образовалось две партии, которые мирно жить друг с другом ну совсем никак не хотели (не правда ли, история, очень похожая на историю homo sapiens?). И, естественно, колонии эти принялись друг с другом воевать весьма активно. В этот момент в игре и появляется вы в качестве руководителя одной из враждующих группировок.

Outpost был первым опытом фирмы Sierra (именно самой фирмы, а не ее подразделений) в жанре стратегии. Реакция на ту игрушку в народе была довольно негативной, хотя мнения относительно недостатков разделились. По традиции, были такие недовольные, которые жаловались на излишнюю сложность игры. Объективным недостатком первого **Outpost'a** была его капитальная недоделанность. После прохождения этой игры оставалось ощущение какой-то даже не бета, а альфа-версии: часть указанных в документации функций отсутствовала, некоторые пункты меню так всю дорогу и оставались недоступными, и в конце, после запуска первого корабля игра просто вываливалась в DOS или Windows безо всяких поздравлений или «гамOVERов». Тем не менее, сама задумка игры была неплохой, и если бы разра-

ботчики потрудились еще полгодика, результат мог бы быть совсем иным.

Созданием второго **Outpost'a** занималась совсем другая команда во главе с человеком по имени Алан МакПитерс (Alan McPheeters), который до того делал серию спортивных игр Front Page Sports. Результатом кардинальной смены руководства и появления у руля проекта людей, которые на стратегические игры до сих пор смотрели с нашей стороны монитора (как геймеры), стало тотальное изменение содержания игрушки. Напомню, что первый **Outpost** создавался не без помощи экспертов из NASA, и потому главенствующее место в нем занимал максималь-



ный реализм всего происходящего. Теперь же директива руководства – сделать не симулятор космической базы, а коммерческую игрушку.

Что из этого следует? Что сейчас в моде? Правильно, в моде сейчас стратегии в реальном времени. **Outpost 2** – очередное пополнение этого жанра, внешне до боли напоминающее Red





Alert в высоком разрешении. Ограниченная зона видимости, тикающие часы, сооружения и машинки с зелеными прямоугольниками «жизнемеров»... Правда, есть одно сразу заметное новшество: восходящее и заходящее солнце, которое освещает часть карты вне зависимости от нахождения там наблюдателей.

Правда, некоторые сюжетные от-



личия от C&C здесь имеются. Игру можно проходить либо по одному из двух сценариев (каждый из которых - набор логически связанных между собой миссий), либо просто выполнять отдельные задания. Часть из этих миссий не имеет четкой цели: вам надо просто развивать колонию, учить науки и, ес-



смысл - дать вам возможность подготовиться к предстоящим неприятностям. Во время таких тихих миссий, правда, происходят неприятности в виде стихийных бедствий. При прохождении игры по сценарию каждая последующая миссия учитывает ваши прежние успехи, так что если вы успеете выучить какую-либо крутую науку во время мирной «передышки», то на войне вы сможете ее всю использовать.

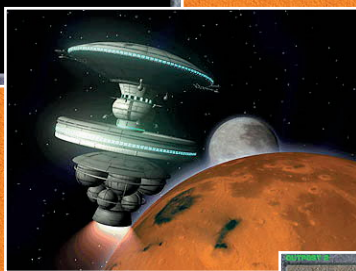
Основной и главный упор во втором **Outpost'e** - на войне. В первом была за-



дача выжить, теперь задача - всех убить. Раньше вы должны были учить науки и развивать экономику для того, чтобы двигать вперед прогресс и строить космический корабль, теперь же вся деятельность направле-

на на то, чтобы построить самую длинную пушку и прилететь с этой пушкой в гости к непутевым сородичам. В связи со всем этим становится не очень понятно, зачем было называть игру **Outpost'om**? По утверждению разработчиков, им нравился сюжет первой части и они надеются, что, несмотря на разочарование, которое она вызвала у игроков, они все же решатся купить новую игру. Однако меня терзают некоторые сомнения на сей счет. Первый Outpost был предназначен для людей, которым нравятся стратегии в духе SimCity. Второй - для тех, кто проводит

ли появится враг, защищаться. Обычно такие миссии являются своеобразными передышками между большими военными конфликтами (в стиле Red Alert) и ограничены по времени, а основной их



ночи за Warcraft'ом и C&C. Общего между этими двумя жанрами вообще-то очень немного.

Это не смущает директора проекта Пэта Кука (Pat Cook), тоже бывшего динам(икс)овского спортсмена с обложки: он ссылается на две игры с одинаковым названием Dune, первая из которых была скорее приключением, а вторая - real-time стратегией. Что не помешало популярности второй. Но те игры делались по одноименному литературному произведению, что и являлось причиной сюжетной схожести и одинакового названия, но при этом совершенно разными фирмами.

Outpost же является оригинальной торговой маркой Sierra и

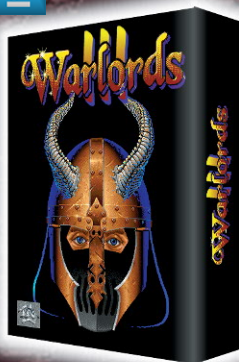
делается в обоих случаях ее разработчиками (кому какое дело, что это разные люди).

В общем, предупреждение для тех, кто знает **Outpost: Outpost 2** - это нечто совсем другое. А для людей, исколесивших C&C и Red Alert вдоль и поперек, совет: не проходите мимо сыерровской новинки. Есть надежда, что люди учли ошибки прошлого, и багов тут будет поменьше.



+ Хорошая графика и интересный сюжет
= Очень уж похоже на C&C и ему подобные
= Очередная real-time стратегия

7



WARLORDS III

Reign of heroes

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Давным-давно, когда не было еще ни Command & Conquer, ни Warcraft, ни даже Heroes of Might and Magic, балом у любителей военной фэнтези-стратегии правила замечательная игрушка Warlords, и особенно две ее вторые части – Warlords II и Warlords II Deluxe. Многие компьютерные игроки и по сей день ставят

Для незнающих сообщу кратко, что игра Warlords – пошаговая стратегия, повествующая о войнах нескольких местных властителей (Warlord'ов) друг с другом с целью захватить контроль на отдельно взятой территории. Внешне все это больше напоминает Heroes of Might and Magic,



однако Warlords значительно более глубокая и менее поповская игра (хотя я ничего плохого сказать о HMM не хочу – сам провел за ней далеко не одну ночь). В Warlords чувствуется капитальность всего происходящего, его важность и серьезность. Это более эпическая игрушка.

Итак, что нас ждет нового? Авторы игры на первое место в списке усовершенствований ставят изменения режима игры нескольких человек и возможность игры через Интернет. Раньше все это было возможно в несколько урезанном варианте – только через локальную сеть, модем или по электронной почте (PBeM). Теперь игра некомпьютерных соперников возведена в ранг чего-то отдельного от однопользовательской игры, в ней существуют свои правила и своя стратегия. Хотя все по-прежнему остается пошаговым (авторы думали сделать игру стратегией в реальном времени, но, к большому облегчению всех старых фанатов Warlords, отбросили эту идею), но время, которое каждый игрок может

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Broderbund
Разработчик:	SSG
Требования к компьютеру:	Pentium 100, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA



затратить на раздумья, ограничено, и ходы всеми делаются одновременно.

Изначально игроки устанавливают продолжительность хода (от одной до десяти минут) и потом думают, как это время потратить так, чтобы успеть



этот шедевр на первое место в списке «что бы я взял с собой на необитаемый остров».

Однако минули года. Хотя старый добрый Warlords по-прежнему увлекает довольно многих, время и игроки предъявляют новые требования. За прошедшее с выхода второй части время в фирме SSG скопились кипы писем с предложениями по усовершенствованию и изменениям в игре, а игроки, затаив дыхание, прислушивались: не донесется ли из недр Группы Стратегических Симуляций какого-либо заветного знака о грядущем сиквеле? И вот свершилось!





все сделать и нигде не пропустить ничего важного. Теперь не рекомендуется смотреть все битвы, так как это отнимает время; игра не выводит вас автоматически в просмотрный режим, а лишь сообщает о том, что где-то что-то произошло, и вам решать, смотреть на это или нет (иногда просмотр битвы является очень важной частью стратегии). Новая система игры держит человека в постоянном напряжении: с одной стороны, надо правильно спланировать дела в своем королевстве, а с другой, надо бы посмотреть, что там делают враги (если на их землях есть шпионы), чтобы те не смогли застать врасплох.

Помимо ограничения времени хода в многопользовательской игре есть еще масса настраиваемых элементов: можно ограничить время всей игры (в этом случае победителем будет считаться тот, кто на последний ход владеет наибольшим числом городов), можно установить свои условия победы (столько-то городов, столько-то армий), можно устанавливать начальную силу армий игроков, для тех, кого утомляет этап начального развития игры (один из самых важных, на мой взгляд) существует возможность начинать все с середины - с уже готовыми армиями, с уже захваченными нейтральными городами и с войной на носу.

Все эти многопользовательские штучки не затмевают новшеств и в плане игры в одиночку. Основа игры прежняя - проверенная годами и любимая многими. Однако ученые многие пожелания игроков и в соответствии с ними внесены изменения. Например, значительно усилена концепция кампании. Теперь она состоит из десяти сценариев с повышаемой по ходу дела сложностью, и

все они связаны между собой - как сюжетно, так и по игре. То есть вы переходите из сценария в сценарий, сохраняя набранные в предыдущей части опыт, героев, объекты и армии. За каждую выполненную миссию игрокам также присуждаются очки, которые могут быть использованы для придания своему персонажу всяческих новых сил и навыков.

Основная кампания игры называется Lord Bane's Demise. В ней вы берете на себя управление Орденом сирийский рыцарей - самым немногочисленным из пяти Орденов Агарийского Княжества. Пять этих орденов до сего момента находились в постоянной вражде, однако перед вами стоит задача всех их объединить под своим руководством с тем, чтобы справиться с нависшей над Княжеством угрозой в лице Лорда Бэйна. Любители играть за злых садистов будут разочарованы - в Warlords III можно быть только на стороне положительных героев.

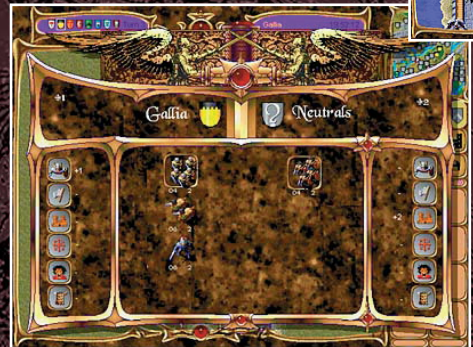
Кроме заданной заранее кампании, в игре есть

ности (равнины, горы, «плохие места»), а на местности имеются свои участки (там река, тут болото). Генератор карт усилен (по сравнению с Warlords II) - теперь можно делать карты с одним континентом или заданным числом островов. Добавлено большое количество настраиваемых элементов (вплоть до внешнего вида городов), так что игроки смогут проводить время не только за битвами, но и за рисованием.

Как и раньше, города бывают трех типов: поселение, город и крепость. Захваченные города теперь не производят армии своего типа, а только такие, которые есть в «меню» обеих сторон (захваченной и захватившей). Порты отделены от города, что позволяет их захватывать и разрушать в то время, как защитники беспомощно смотрят с городских стен. Помимо Замков и Руин, в игре появилась новая структура Site (порты теперь относятся к этому типу) - это некие места, которые строятся около городов и обеспечивают им некоторый бонус (в зависимости от типа сайта).

Наконец, в игре будет магия - все же фэнтези-мир. Магию можно будет отключать. Магия будет довольно ограничена (все-таки это военная стратегия, а не Master of Magic), и некоторые типы правителей будут в ней совсем не сильны (например, Генералы). За это у них будут бонусы в других областях. Магия строится по трехцветному принципу: у игроков есть черная, белая или серая мана, а в игре - черная и белая магия. Серые маносцы могут пользоваться обеими, остальные - только своего цвета.




Любителям серьезных стратегий настоятельно рекомендуется не пропустить.



довольно большой набор независимых сценариев и миссий, а кроме того, можно генерировать и собственные сценарии с помощью встроенного рандомайзера.

При этом миссии получаются не такие завернутые, как в центральной кампании, и пейзажи немного послабее: разработчиками было потрачено немало времени на создание красивых ландшафтов и на очень непростые сюжеты. Редактора сценариев в игре нет, хотя издатели говорят о возможности его появления в будущем. Впрочем, можно предполагать, что умельцы быстро создадут собственный сценарий, который сам и миссии на нем сделанные вскоре появятся в Интернете.

Игра разворачивается на карте размером от 32x40 до 128x160. Карты различаются типом мест-

-  **Сильная стратегия**
-  **Немного схематичная графика**
-  **Новый шедевр классического жанра пошаговой стратегии**

9



SHIVERS

HARVEST OF SOULS



Shivers – одна из немногих относительно хороших игр, выпущенных в последнее время некогда великой компанией Sierra. Похоже, сейчас фирма решила возродить былую славу, прекратив наконец попытки поразить население количеством дисков у убогих, неинтересных игрушек с мрачными названиями (не будем тыкать пальцами, но все

Жанр:	Приключение
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Sierra
Требования к компьютеру:	486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM, Win '95

так как наличие одной из них в кармане убивает вашу Жизненную Эссенцию, полное отсутствие которой равнозначно попаданию в Небытие (что, собственно, и произошло с ва-



родке Циклоне, расположенном неподалеку от Каньона Дьявола. В городе не все ладно: тут пропадают люди. Однако, поскольку последнюю неделю тут чинили телефон и не было связи с внешним миром, отряд не заметил потери бойца, а город полностью опустел. И так бы долго еще никто ничего не замечал, если бы не случилось проезжать через заколдованный город рок-группе Trip Cyclone, музыканты которой являются к тому же старыми вашими приятелями.



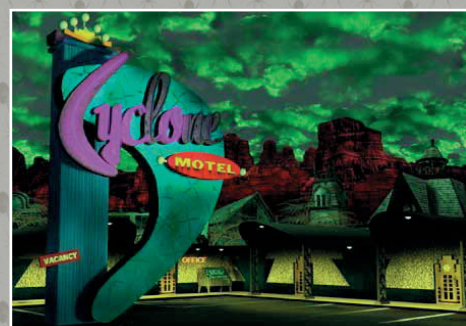
уже догадались, о чем идет речь), и сделать упор на сюжет и содержание игры.

Одним из результатов этой стратегии стала вторая часть Shivers. Игрушка эта, хотя и не тянет на звание «приключения года» уже потому, что является, скорее, не квестом в традиционном понимании этого слова, а набором паззлов, однако сделана хорошо, красиво и играется с интересом.

Сюжет имеет мало общего с пер-



вой частью: на сей раз главный герой оказывается в мрачном пустынном го-



Разумеется, их постигла та же участь, что и все население городка. И тут на сцене появляетесь вы с мощным желанием своих друзей из беды выручить.

Вам предстоит бороться со Злом в его различных проявлениях. Однако делать это надо не с помощью винтовок и дробовиков, а с помощью двенадцати Молитвенных Палочек, разбросанных и тщательно спрятанных за кодовыми замками в городе Циклоне. Палочки эти надо выискивать и тащить в Каньон Дьявола, где для каждой имеется специальное гнездо. Процесс перетаскивания палочек должен протекать очень быстро,

шими друзьями и жителями города). Кроме того, в Каньоне вас поджидают странные птицорылы, которые тоже норовят поубавить вашей Эссенции. Так что в промежутках между решением различной сложности умственных задач вам придется и побегать от недружелюбных адских созданий.

Игра подразделяется на двенадцать маленьких квестиков (в соответствии с количеством необходимых палочек). Вам придется решать кучу логических задач - как традиционных, встречающихся в каждом третьем приключении (вроде «пятнашек»), так и оригинальных, выдуманных авторами вторых **Shivers**. Задачи эти меняются от игры к игре, что делает возможным ее повторное прохождение. Мало того, вы можете сами смоделировать собственную паззлу и подкинуть ее своим друзьям в Интернете. Задач всего около двадцати пяти, по две на каждую палку, и большинство из них не настолько легки, чтобы решить в одно мгновение, но и не настолько сложны, чтобы привести вас в полный тупик. Задачи в игре послож-





нее, чем те, что были в ее демо-версии.

Для решения сложных задач вокруг имеется множество разного рода подсказок (которые, в отличие от первой части, можно таскать с собой в кармане). Подсказками служат и периодически показываемые вам видеоклипы той самой похищенной рок-группы (которая, кстати, играет довольно неплохую рок-музыку, что отраднее после уже порядком надоевших рэпо-техно-попсовых мотивов в других игрушках). Музыка того же стиля и той же группы звучит и в качестве фона.

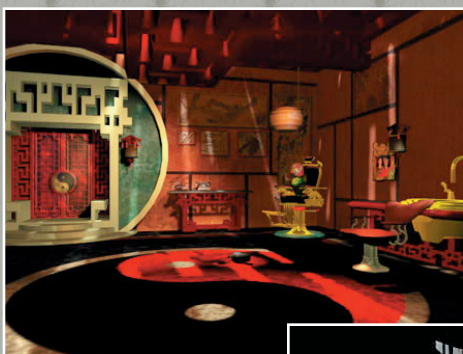
В игре реализована система панорамного обзора, которая завоевывает все большую популярность (начиналось все с Zork Nemesis, потом был Versailles). Правда, в соответствии со Sierr'овской традицией панорамный обзор на машинах ниже Пентиума изрядно тормозит, хоть и работает не на весь экран. Но тем не менее, возможность посмотреть вверх-вниз и вправо-влево весьма впечатляет и радует (хотя может на первых порах доставлять некоторое неудобство для игроков, к подобным сис-



темам непривыкших – иногда подсказки лежат у вас прямо под ногами, но чтобы их увидеть, надо не забыть посмотреть вниз). Радует и качество обычных картинок, не уступающее гра-

фике в первой части. Зато теперь добавлена специальная опция карты, которая помогает не заблудиться в лабиринтах городских помещений (помните, как тяжело было ориентироваться в первых **Shivers**?). Как я уже говорил, теперь у вас есть карман, в который можно класть разные интересные штуки. В основном это всевозможные бумажки с подсказками да собираемые вами палочки, однако иногда туда попадает ключ-другой, которыми надо открывать двери и шкафчики.

Опция для игры через Интернет сделана из рекламных соображений – реально вся «игра» сводится к чату с людьми, оказавшимися в этот момент на том



же канале. Правда, если вас угораздит на них напороться, вы сможете передать им сделанную вами загадку.

Все задачи можно и не решать, если это кажется слишком сложным. Есть специальная кнопка, которая откроет любую запертую дверь и коробку, что, разумеется, будет стоить вам очков, но позволит немного подпортить себе удовольствие. Еще одна модная ныне вещь, включенная в **Shivers 2**, – это несколько вариантов финала, которые опять же должны дать возможность всем желающим проходить игру снова и снова.

В общем и целом можно смело сказать, что процесс возвращения Sierr'ы в сердца серьезных любителей квестов начался. Будем надеяться, что всякие там «Фантасмагории» и иже с ними были досадным недоразумением, но что руководство фирмы все же поняло, что вовсе не огромное количество



плохого качества видео нужно игрокам, а хорошие и интересные сюжеты. А если Sierra попробует к тому же перестать увлекаться трехмерным рендерингом и сделает пару-тройку рисованных квестов, будет совсем хорошо. А если она еще и научится делать игры без багов и тормозов, то снова окажется на коне, как это было в далеком 1985-м году.

А пока всем купившим и собирающимся купить **Shivers 2** напоминаю, что все нужные патчи («заплаты» на жаргоне Microsoft) скоро по традиции начнут появляться на www.sierra.com и конечно, как всегда не будут работать со старыми сохраненными играми... Хотя, конечно, вы можете оказаться в числе тех счастливиц, у которых все работает почти нормально (нет фатальных ошибок). Прецеденты уже есть.



Отмененная графика и звук

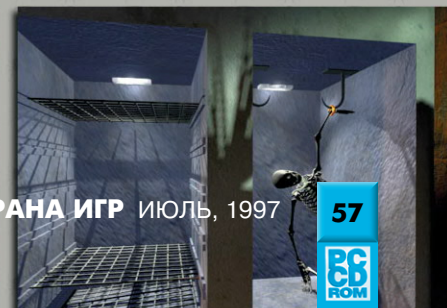


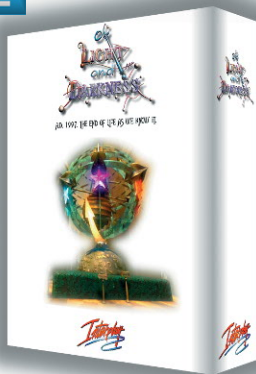
Простота, однообразие загадок и традиционные Sierr'овские баги



Очень неплохой quest

8





Сергей ОВЧИННИКОВ



A.D. 1997. THE END OF LIFE AS WE KNOW IT.

Жанр: Квест
Издатель: Interplay
Разработчик: Interplay
Требования к компьютеру: Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM, Windows '95

В настоящее время сложилось такое мнение, что компьютеры могут абсолютно все, и это неудивительно, так как теперь очень часто человек передоверяет компьютеру многие свои обязанности, например, подведение балансов, игра с ним в шахматы в качестве очень сильного (но, увы, малоинтересного) парт-

ному интеллекту программы тоже были написаны людьми.

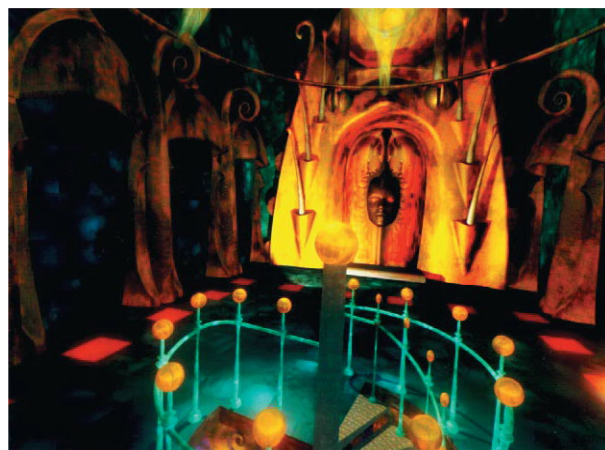
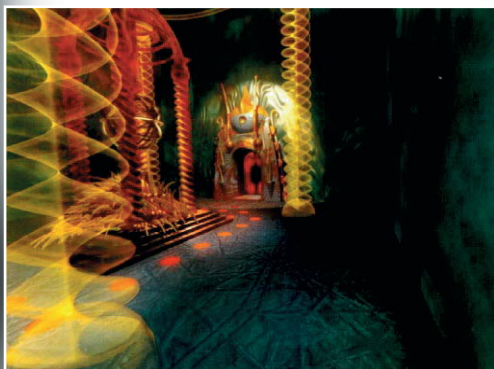
Нет, я ничего не имею против компьютеров, просто хочу заметить, что компьютер не умеет делать главного - он не способен мыслить, и поэтому ему все еще далеко до человека.

Давайте пойдем дальше и посмотрим, чего же еще не умеет компьютер. Да, он способен моделировать сложные трехмерные объекты, выдавать отличную качественную музыку (написанную не им), управлять поведением противников в компьютерной игре, причем зачастую очень хорошо. Но вот чего он не умел делать никогда, так это придумывать истории. Каждая компьютерная игра (ну, или почти каждая) должна иметь сюжет, и этот сюжет выдумывается исключительно людьми, причем безо всякого использования

компьютеров, они это делают с помощью их воображения - качества, обладания которым даже самым современным компьютерам еще очень далеко. А сюжет зачастую играет одну из самых важных ролей в игре, особенно в такой, о которой я собираюсь рассказать.

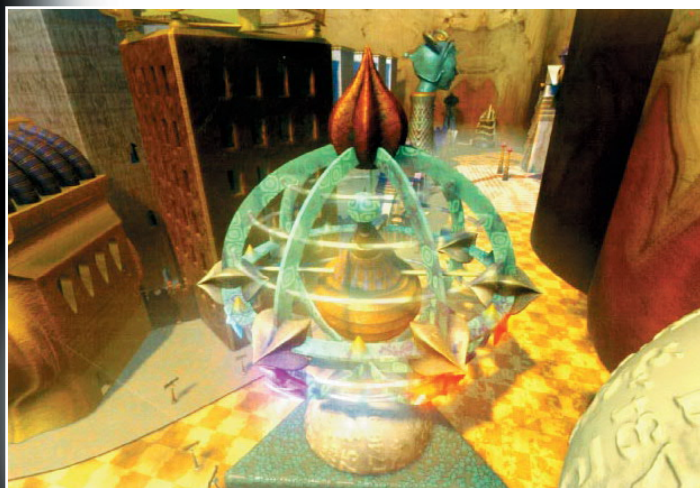
Между мирами света и тьмы, постоянно находящимися в противоречии и вечной борьбе, существуют некие ворота, которые способны перенести входящего через них в совершенно иной мир, где и Тьма и Свет переплетены и составляют единое целое. Однако ворота в этот необыкновенный мир постоянно закрыты, и их открытие возможно лишь один раз в тысячу лет. Похоже, что как раз наступило время им открыться в седьмой раз.

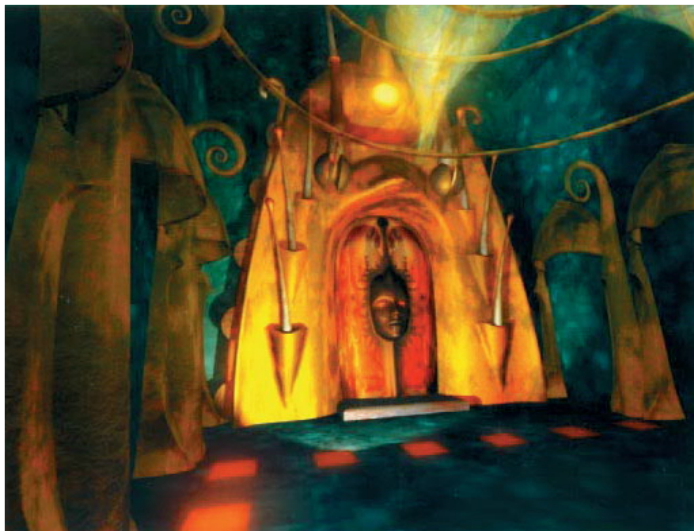
Жил молодой художник, творивший свои картины в сюрреалистичном стиле. Эти картины неплохо продавались и даже попадали в разные музеи. Однако не все так хорошо было у их ав-



нера, да и мало ли что еще. Компьютерные игры в настоящее время достигли своего расцвета, и теперь мало что сравнится с ними по степени увлекательности, что фактически может означать и скорый конец чисто развлекательного кинематографа (имеются в виду различного рода голливудские развлекательные боевики и триллеры). Играя в игры, люди частенько забывают о том, что и эти фантастические по графике, звуку, искусствен-

тора, который был подвержен непонятному психическому расстройству, и частенько на своих картинах изображал нечто нелепое, но ужасно вызывающее. Этим он привлек внимание церковнослужителей, так как содержание его





картин зачастую относилось именно к ним. Они начали преследовать художника Ровеля (так его звали), и жизнь его превратилась в настоящую муку. Именно в это время он написал одну картину, которая стала пиком его безумия. В нее он вложил все, что было у него в голове, все, что он хотел изобразить, причем все это одновременно. Картина попала в музей и висела там в одном из небольших залов.

Одним воскресным утром парень по имени Майк и его сестра Серин отправились в картинную галерею, чтобы приобщиться к искусству. Там, в одном из залов они увидели необыкновенную картину, на которой как бы переплетался свет с тенью, причем настолько магически, что отойти от полотна просто не было сил. Серин захотела потрогать картину, прикоснулась к ней... и исчезла. Пораженный Майк бросился ее искать, но вскоре понял, что именно картина вызвала внезапное исчезновение сестры. Он также подошел к ней, дотронулся... и оказался в мире **Of Light and Darkness**, в котором необходимо было отыскать свою сестру и выбраться назад любой ценой.

Все, что было сказано выше – лишь содержание вступления игры, ее завязка, прелюдия истории. Сам же сюжет значительно масштабнее и изобилует разветвлениями и неожиданными моментами. Игра весьма необычна как по сюжету, так и по оформлению. Мир, в котором вам предстоит жить на протяжении всей игры, сюрреалистичен, то есть

является неким искаженным отражением реальности, причем это касается не только самих визуальных картин, но и характеров героев, которых предстоит повстречать, а также предметов и явлений, которые возникнут на протяжении игры. Все персонажи крайне необычны и являются колоритными личностями. В мире **Of Light and Darkness** можно встретить кого угодно, но только не надейтесь, что у него с головой будет все в порядке, так как если уже мир игры неправилен, то и герои в нем будут неправильными, причем никогда нельзя предсказать, в какую сторону эта ненормальность будет склоняться.

Еще в мире **Of Light and Darkness**, конечно же, существует злодей, который уже шесть раз во время открытия мир насылал на него самые различные катастрофы. Теперь же в его планах самая ужасная катастрофа, которую Земле когда-либо удавалось пережить, и в случае его победы, во-первых, случится глобальная катастрофа, а во-вторых, злодей опять уйдет в свой мир еще на тысячу лет, и кто знает, что он сможет сделать

тогда.

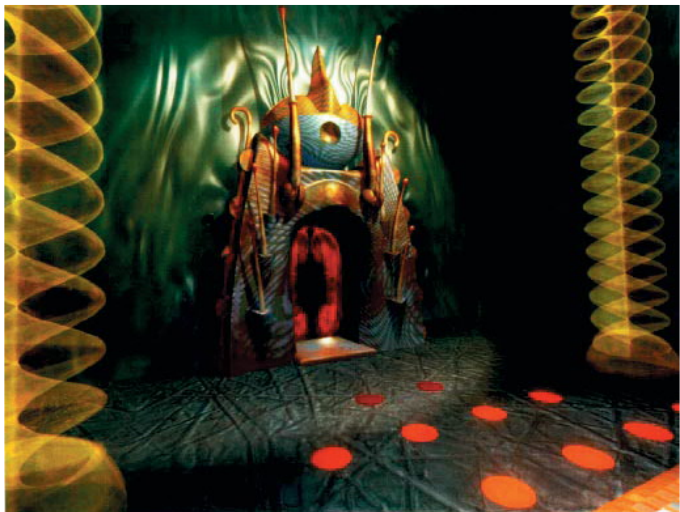
В игре есть семь областей, так или иначе связанных либо с тьмой, либо со светом, от чего, естественно зависит и характер взаимоотношений с населяющими их персонажами. Однако общение с героями и поиск необходимых предметов – это еще не все, что необходимо делать в игре, так как придется еще и решать большое количество головоломок, которые будут как раз давать необходимые предметы и ключи к разрешению главной линии сюжета.

Мир **Of Light and Darkness** смоделирован с помощью новой технологии EDEN, которая позволяет путешествовать в нем и в полной мере ощущать его реальность, не прибегая, правда, к полной свободе передвижения. Однако большое количество анимации и даже полноэкранное видео с профессиональными актерами должны скрасить этот



недостаток.

Игра безусловно заслуживает внимания благодаря экстравагантному мистическому сюжету и красоте графического оформления, выполненного, кстати, художником Гилом Брувелом (Gil Bruvel), послужившим прототипом сюрреалисту Ровелу из самой игры. **Of Light and Darkness** является весьма нетипичным примером того, как следует в играх качественно использовать сюжетную линию так, чтобы она была не довеском игры, а являлась ее полноценным компонентом.

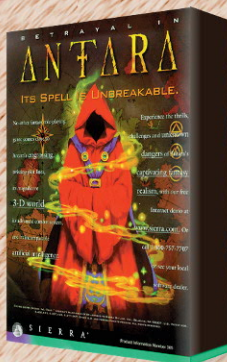


- +** Великолепный необычный сюжет, качественная графика
- Требуется знание английского языка
- Качественный и необычный квест, непохожий на другие

9

Андрей КОВАЛЕВ

BETRAYAL IN ANTARA



вал их для объединения провинций под своим знаменем. И хотя Империя создавалась, исходя из лучших побуждений, со временем ее законы пали под влиянием коррупции и распада. Сегодня доброжела-

Эта история началась несколько лет назад, когда Реймонд Фейст создал одну из лучших ролевых игр - Betrayal at Krondor (Предательство в Крондоре), выпущенную одной

из самых уважаемых российскими геймерами фирмой Sierra в 1993 году и распроданной тиражом более 1 млн. экземпляров. Долгое время игра оставалась наиболее любимейшей почитателями сего жанра. Но время шло, появлялись новые шедевры. И на фоне последних успехов RPG-разработчиков игра незаметно отошла на второй план и постепенно забылась бы, не получи эта история дальнейшего развития. Как известно, Sierra любит своих игроков и время от времени выпускает продолжения нашедших игр. И в один прекрасный день задумала Betrayal at Krondor 2. Но к тому времени Фейст покинул родные пенаты и перешел в молодую перспективную фирму 7th Level. А 7th Level, как известно, тоже любит своих игроков и тоже решила сделать им приятное, а именно - выпустить Return to Krondor, продолжение BaK. И выпустил-таки, но об этом мы писали в предыдущем номере. Sierra же, лишившись автора игры, а вместе с ним и права на ее название, срочно переименовала свое детище и продолжила разработки. И вот наконец они завершились. Встречайте - Betrayal in Antara.

Не буду утомлять искушенного читате-

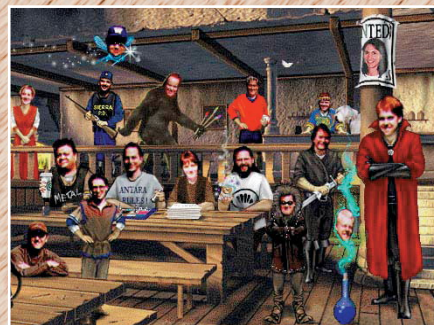
Жанр:	RPG
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Sierra
Требования к компьютеру:	Pentium 90, 16 MB RAM, 2-x CD-ROM, Win '95

ля долгим и нудным сравнением двух творений на одну тему. Скажу лишь, что обе игры получились довольно интересными и неординарными. И если компания 7th Level пошла по новому пути и полностью изменила engine, то Sierra осталась верной себе, т.е. достаточно консервативной, и ограничилась лишь нововведениями, доработав и улучшив игру. А в остальном - ре-



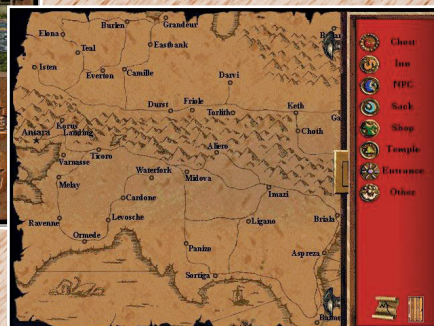
шайте сами: покупайте, играйте, сравнивайте.

Итак, добро пожаловать в Империю Антара, основанную много поколений назад королем, который тайно собрал на своей стороне сильнейших магов и использо-



вательный Император столкнулся лицом к лицу с упадком и хромающими инфраструктурами, где взяточничество, кумовство, интриги, преступность и вероломство достигли апофеоза, и начался беспредел.

События игры развиваются «на задворках» Империи. Герои оказываются втянутыми в водоворот интриг, манипуляций и гнусных замыслов. Добавьте к этому наличие тайных обществ, расовой ненависти, злоупотребление властью - и вы получите четкую картину происходящего. Вот в этой гуще событий вам и предстоит вариться до успешного завершения игры. (А что, кто-то



сомневался, что она завершится успешно?) А ваши герои на собственной шкуре про-





чувствуют все прелести жизни загнивающей Империи.

В итоге, вашему вниманию предлагается не просто игра, а настоящая приключенческая повесть с многочисленными разветвлениями сюжета, максимально насыщенная событиями подчас настолько драматическими и захватывающими, что трудно оторваться от экрана. Огромный игровой мир обеспечивает прекрасный фон для происходящих действий. Высокое разрешение SVGA-графики делает возможным оценить работу создателей карт Антары, нарисованных вручную и стилизованных под старинные манускрипты. Герои смотрятся так же естественно, как и окружающий их мир, что придает игре ни с чем не сравнимое ощущение реальности. К тому же каждый из персонажей обладает своей неповторимой индивидуальностью и оживает благодаря голосам профессиональных актеров, озвучивавших BiA. Поскольку игра частично проходит от первого лица (вы видите все происходящее глазами главного героя), вам частенько придется общаться с другими персонажами, коими изобилует сюжет. И общение

это можно разделить

на две категории: это мирные разговоры с переливанием из пустого в порожнее и в лучшем случае получением информации, либо выяснение отношений, без которого RPG не RPG. Кстати, этот послед-

Любителям магии наверняка придется по душе совершенно новая, созданная на высоком уровне магическая система BiA. Она не только позволяет отыскивать или приобретать новые заклинания, но также дает возможность выучивать основы магии, только что пущенной против вас самих. При условии, конечно, что вы останетесь живы, испытав на себе подобное. Как вам Огненные Шары или Молот Чудовищной Жестокости? А впрочем, нам не привыкать. На мой взгляд, это серьезная заявка компании Sierra на успех. Сильная автокарта и простая система записи делают игру еще более интересной. И если вам пришлось по душе приключения в Betrayal at Krondor, то что вам

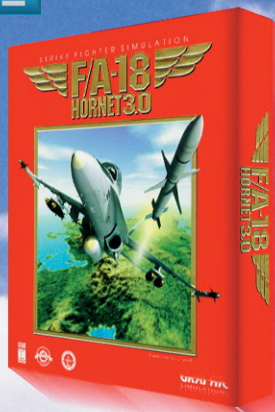


ний вид общения (я бы сказал, «тесные контакты третьего рода») протекает подобно сражениям в пошаговых стратегиях и является, вероятно, самой значительной оплошностью создателей игры, которая в других отношениях кажется потрясающе безукоризненной. Но тем не менее, я предполагаю, что это упущение не могло не появиться (та самая ложка дегтя). Зато несколько ненатуральные баталии скрашиваются видом почти полностью оживших врагов и огромным набором подлинных звуковых эффектов.



помешает насладиться новой серией походов по древней Империи Антары?





F/A-18 HORNET 3.0

Жанр: Авиационный симулятор
Издатель: Graphic Simulations Corp.
Разработчик: Graphic Simulations Corp.
Требования к компьютеру: Pentium 90, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Win '95/NT 4.0

женного.

Перед выполнением боевых миссий следует внимательно прочитать прилагающуюся к игре брошюру в объеме шестидесяти двух страниц английского текста или хотя бы взглянуть на заднюю обложку. Там указаны клавиши управления. Впоследствии неплохо было бы потренироваться в учебном классе: повзлетать-поприземляться, пострелять по радиоуправляемым целям.

Проблемой большинства авиасимуляторов являются притормаживания. Не успевает компьютер считывать навороченную картинку. Похоже, в Hornet'е эту проблему удалось решить. На моем сто двадцатом пентиуме даже

стал одним из самых популярных в последнее время. Правда, «Hornet» — не для новичков-авиалюбителей.

Управлять игрой довольно сложно, а инструкций по применению оружия катастрофически не хватает для того,

чтобы

понять что во что «пулять». На диске есть видеорассказы об управлении самолетом и о вооружении. Но по-английски с голоса их, я думаю, мало кто поймет.

Пилот в кабине падающего самолета:

— Земля! Земля! Я падаю!

Караул! Хвост горит! Помогите! SOS!

Диспетчер с Земли:

— И что вы так разорались? Я вас прекрасно слышу. Понял. Вычеркиваю.

Такой старый добродушный анекдот приходит на память, когда я в очередной раз проваливаю миссию, получив вражеской ракетой под хвост. Ну не могу я стрелять по родным «Сушкам» и «МиГам». Тем более так реалистично прорисованным. Рука не поднимается (вернее, не опускается на кнопку «enter»-огонь). Вот их НАТОвские самолеты и вертолеты я удачно сбивал еще на тренировочных полетах несмотря на страшный звон. Специальная система распознавания «свой-чужой» начинает жутко звенеть при наведении прицела на союзника. При правильном же выборе цели только пулеметные очереди заглушают шум мотора.

Но нельзя забывать, что сижу я в кабине «Хорнета», а враги — те самые «Су» и «МиГи». (В какие только дружественные страны мы их не поставили?!) «F/A-18 Hornet 3.0» представляет собой авиасимулятор — тип игры, который



Можно выбрать симпатичную фотокарточку главного героя, за которого ты будешь играть. Есть даже пара женских лиц, довольно хороших. Но я-то убежден, что настоящим военным летчиком может быть только бородатый мужик. Можно также вписать собственное имя вместо предло-



при разрешении 1024 x 768 картинка не «провисает». Но в принципе, при большом желании разрешение устанавливается и поменьше. Вообще говоря, в параметрах игры можно поменять очень многое (даже ослабить противников и усилить союзников).

Проблему торможения производители решили за счет прорисованности ландшафта. Ландшафт вообще никакой. Смотреть на убогие пейзажи из кабины самолета не хочется. Вот и приходится взмывать в небо. Только не берите слишком круто, а то давление резко подскакивает, и пилот ориентацию в пространстве теряет.

Зато самолет прорисован четко. И в кабине все красиво. Даже тени от приборов видны. Надо сказать, что есть и





вать атомную бомбу. Правда, чтобы ее точно в цель положить, надо еще противовоздушную оборону противника пробить. После взрыва бомбы образуется красивый ядерный грибок. Ни ослепи-



видеоюлки. Например, временами при взлете вам запросто удастся проехать насквозь стоящий на пути самолет. Гриб от взрыва вашего «Хорнета» может зависнуть между небом и землей. Если компьютер пожелает продемонстрировать брызги от вашего падения с авианосца, то, переводя камеру на другой борт судна, туда же перекинет и водяной столб.

Музыки почему-то нет вовсе (видимо, разработчики решили, что лишние шумы в бою только мешают). Звуковые же эффекты очень приятны: гул мотора, рев при включении форсажа, стрекот пулемета, свист вылетающего снаряда, грохот взрывов. Эти шумы доставят истинное наслаждение профессиональным военным летчикам.

тельных вспышек, ни ударов взрывной волны ты не ощущаешь. Только угрызения совести.

На членов антимилитаристских организаций **Hornet** не рассчитан. Громишь и взрываешь все живое. Человечным быть нельзя, гуманизм необхо-

ленным количестве очков. Вместо звезд героя, в обилии украшавших грудь самого советского военного - Леонида Ильича Брежнева, или каких-нибудь других орденов и медалей в игре предусмотрены... пестрые нашивки. Такими женщин на танцуйках соблазнять...

Из истории известно, что самолет «F/A-18 Hornet» впервые был публично выставлен в виде полномасштабного макета на парижской авиавыставке в 1971 году. После более чем двух десятилетий доработок и переделок Хорнет стал одним из важнейших самолетов в военноморских силах НАТО. Производство его увеличивается. Как обещано брошюрой, приложенной к игре, до 2015 года военно-морские силы США и других стран НАТО купят две с половиной тысячи новых самолетов «F/A-18s». Так что есть немалая вероятность того, что появится и продолжение игры.

Ну что же, летайте самолетами американских ВМС!

А я опять вынужден катapultироваться.



Игра состоит из тренировочного курса и двадцати восьми миссий. Нужно воздушные цели сбивать, а наземные - бомбить. Приходится даже идти против всякого гуманизма - сбрасы-

вать атомную бомбу. Правда, чтобы ее точно в цель положить, надо еще противовоздушную оборону противника пробить. После взрыва бомбы образуется красивый ядерный грибок. Ни ослепи-

димом забыть. Отпустил один-два истребителя-перехватчика, а они вышли тебе в хвост и долбят из пулемета. Еще хуже если ракету пустили - увернуться от нее крайне сложно. Маневр очень сложный. Одного выброса ложных целей тут недостаточно. Поэтому желательно сбивать без жалости. Как говорят французы и Боярский, алягер ком алягер (на войне как на войне). Кстати, французы - тоже члены НАТО, то есть твои союзники.

Новые звания даются после успешного выполнения миссии при опреде-



Быстрое считывание картинок, без торможения



Непрорисованность ландшафта, небольшие ошибки в графике

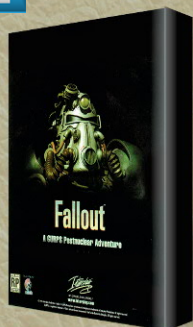


Очень хороший авиасимулятор для профессионалов

8



Сергей ОВЧИННИКОВ



Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

gameplay.

Прежде всего, **Fallout** по сюжетной линии совершенно не подходит под определение классической RPG, так как, скорее, может относиться к жанру научной фантастики. Сюжет начинается свой отсчет с момента, когда исполняется 80 лет со дня Третьей Мировой войны, обрушившей на планету колоссальной мощности ядерные бомбы, которые превратили в руины всю обжитую по-

История жанра ролевых игр на персональных компьютерах крайне сложна и изобилует не только внушительными победами жанра, но также и периодами глубоких кризисов, вызванных то перепроизводством, то низким качеством любимых многими «ролевушек», а в не-



которых случаях обоими факторами. Но сам жанр от этого не умирал, а только креп и рос с каждым годом, а все оттого, что сами ролевые игры на компьютере появились не просто так и существовали до этого уже достаточно долгое время. Мир ролевых игр, тех старых настольных ролевушек, в основном определялся фэнтезийной средой, выросшей из глубоких и необыкновенно проникновенных произведений Толкиена и других подобных ему авторов. При этом, творения их зачастую были столь глубоки, что далеко не каждому было под силу понять эти литературные произведения. С признанной системой Dungeons & Dragons, с ее игровой вселенной пришла в ролевые игры и стабильность, и понятность любому хоть немного искушенному пользователю, и с помощью компьютера процесс ролевой игры удалось сделать наиболее гибким и удобным – таким, чтобы он стал доступен каждому. Сейчас жанр ролевых игр является одним из самых интересных в игровой индустрии, так как предоставляет разработчикам неимоверную свободу в планировании будущего проекта, составлении сю-

Жанр: Ролевая игра
Издатель: Interplay
Разработчик: Interplay
Требования к компьютеру: Pentium 90, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM

жетных линий, да и самого gameplay. Жанр этот хоть и является одним из самых старых в игровой индустрии, тем не менее, оставляет открытым окно для многочисленных нововведений, экспериментов и поисков.



Все вышесказанное напрямую относится и к предмету нашего разговора. Новая игра **Fallout**, своеобразное неофициальное продолжение нашумевшего в свое время



верхность Земли. Некие подвалы, в которых уцелевшие жители прятались от ужасающей радиации на поверхности, стали единственными предметами для коммерции, а главный герой, проиграв свое жилище, вынужден был выйти на поверхность и обнаружить... нет, не радиацию, а ее плоды. В процессе самой игры придется столкнуться со множеством противников, испытать на себе перипетии множества независимых подсюжетов, сложная система которых, в конечном счете, и приведет к связыванию всех моментов вместе. Также неизбежными окажутся и столкновения с моральными дилеммами, и от решения игрока будет зависеть дальнейший ход сюжета игры и множество событий, которые, кстати, происходят в реальном времени. К примеру, во время игры необходимо будет найти некий микрочип воды (water chip), но потом придется решить, отнять его у другого народа и отдать своим людям, тем самым приведя тех к гибели, либо же сделать что-то иное. В подобном решении помочь не сможет никто.

Самой интересной особенностью **Fallout** является то, что она выполнена в качестве походовой игры, однако само течение сюжета идет в реальном времени,

Wasteland, ставшего практически культовой игрой, относится именно к категории экспериментальных проектов. Разработчики при создании игры старались создать некую новую концепцию ролевых игр, сохранив в то же время оригинальность и самого Wasteland, не копируя его сюжет и





янное наращение силы, будет целых семь: Физическая Сила (Strength), Сила Восприятия (Perception), Выносливость (Endurance), Обаяние (Charisma), Интеллект (Intelligence), Лов-



что крайне интересно прежде всего тем, что таким образом авторам удастся фактически избежать повторений в сюжете во время каждой заново начатой игры. Графическое оформление также слегка необычно. Вид на происходящее в принципе стандартен (сверху-сбоку), но зато каждая клетка является не четырехугольником, как в большинстве подобных игр, а шестиугольником, что позволяет увеличить как возможности героя во время боя, так и значительно усложнить игру, ввести в нее некий стратегический элемент. Атмосфере же **Fallout** создатели описывают как «ретро-фантастическую». И действительно, виды в игре далеки от современного представления фантастов о постядерном мире. Фигурки противников, а также самого героя были получены весьма оригинальным способом. Они были вылеплены из пластилина, а затем ротоскопически отсканированы, покрыты текстурами и уже в таком новомодном виде представлены на суд игрока. Действие игры происходит в различных помещениях размерами от трех до двадцати экранов, имеется даже небольшой городок, являющийся как бы центром мироздания. Для облегчения жизни игрока в игру была встроена карта местности, так что заблудиться в **Fallout** вам вряд ли удастся.

Для игры была специально разработана новая система умений игрока и накопления его опыта. Теперь основных характеристик, по которым и будет идти посто-



из трех стандартных героев, существует шанс создать собственного и неповторимого. В игре существует несколько рас, которые, правда, названы словосочетанием «Character types» – это стандартные белые люди, негры, азиаты, а также мутанты и загадочные Ghouls (если по словарю, то вурдалаки).

В игре более двух десятков уровней, на каждом из которых, в зависимости от успехов, к базовым умениям можно прибавить еще и дополнительные, такие как медицина и наука (всего около 20). Также существует и большое количество предметов, которые можно получить самыми различными



ми способами, включая куплю-продажу в городских лавках или же в процессе общения с персонажами.

Репутация игрока складывается из его общего поведения, а также из множества разных источников (иначе говоря, слухов, мгновенно распространяющихся по всей округе). Соответственно, в зависимости от репутации и разговоры с людьми будут проходить совершенно по-разному.

Что касается многопользовательской опции, то создатели видимо считают, что игра не приспособлена для игры друг против друга, и поэтому включили в **Fallout** лишь вариант для командной игры, который, впрочем, смотрится и играется очень неплохо.



кость (Agility) и Удача (Luck). Такое количество умений позволяет довольно-таки серьезно подходить к генерации персонажей, тем более что подобная функция в игре имеется, и помимо выбора

+ Множество нововведений, нестандартность подхода к жанру
— Излишняя необычность игры может отпугнуть многих потенциальных игроков
= Хорошая, крайне добротная и очень свежая ролевая игра

9

QUAKE 2



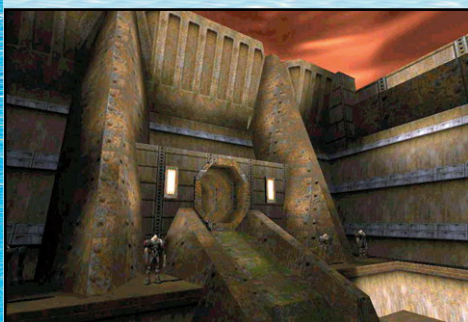
мистов и дизайнеров, и следовательно, новых идей и технологий. Во-вторых, графическое ядро еще не закончено, и, по слухам, оно будет на порядок сложнее и мощнее, чем то, что использовалось для первого **Quake**.

В-третьих, не существует пока никаких демонстрашек. Можно лишь познакомиться с несколькими экранами из этой игры, заглянув на сайт **ID Software**. И тем не менее, хочется надеяться, что компания-разработчик учтет все свои промахи, допущенные при создании **Quake**, и выпустит настоящий шедевр.



ПОМНИТСЯ, выхода первой части **Quake** поклонники

DOOM-подобных игр ждали долгое время. Разработчики же постоянно откладывали ее окончательный выход и обильно кормили нас с вами демонстрационными и бета-версиями. Когда игра все же вышла, то многие оказались поражены мрачностью лабиринтов и некоторыми недоработками в графике. Например, нечисть выглядела какой-то угловатой и



Жанр: Стрелялка
Разработчик: ID Software
Выход: Третий квартал 1997 года

неестественной (хотя чего еще можно ждать от нечисти). Вместе с тем, игра демонстрировала максимум из того, на что способен персональный компьютер. Она поддерживала разрешения вплоть до 1024 на 768, обеспечивала интересный **DeathMatch**. **Quake**, безусловно, имел коммерческий успех, о чем свидетельствует хотя бы то, что компания **ID Software** вместе с некоторыми другими издавали **CD** с дополнительными уровнями.

Сравнительно недавно компания **ID Software** разместила на своем сайте информацию о том, что она приступила к разработке **Quake 2**. К сожалению, об игре пока известно слишком мало. Во-первых, стоит напомнить, что часть разработчиков первого **Quake** покинули **ID Software**. Это может означать появление новых програм-



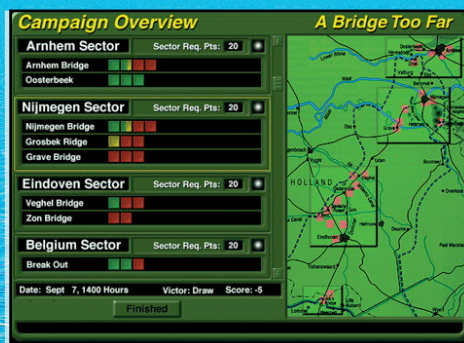
Close Combat II



Жанр: Стратегия
Издатель: Microsoft
Выход: Вторая половина 1997 года

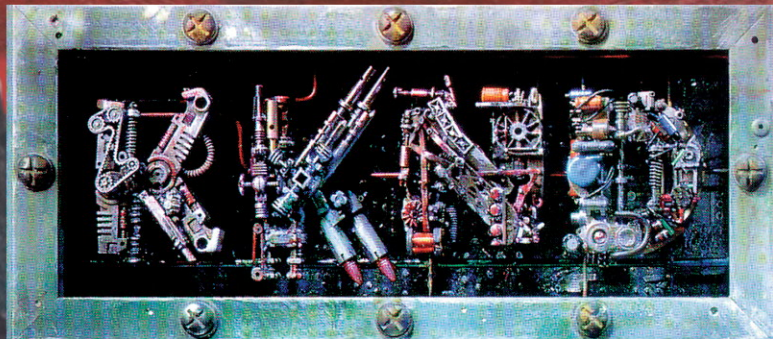
ПО сравнению с другими компьютерными играми жанра военная стратегия **Close Combat** прошла как-то незаметно. Причиной этому, наверное, была излишняя детализированность игры. О ней тепло отзывались игровые компьютерные журналы, ставили достаточно высокие оценки (еще бы, ведь в создании игры принимала участие сама **Microsoft**!). Однако в целом **Close**

Combat не пришлась по вкусу широкой игровой общественности. Тем не менее, кое-что можно сказать в ее защиту. При всей играбельности таких хитов, как **Z**, **Red Alert**, **War Wind** и пр., в этих играх имеется множество неточностей. А **Close Combat** — совершенно иная игра, хотя она и выполнена в модном нынче стиле стратегии реального времени. Это, скорее, военный симулятор. Новая версия **Close Combat** продолжает начатую в первой части задачу — придать военным действиям максимальную реалистичность. Каждое подразделение имеет определенный набор атрибутов, влияющие на то, насколько хорошо оно нападает и



обороняется. Может статься, в один момент солдат бросит свое оружие и позорно убежит с поля боя. Среди прочих усовершенствований игры стоит отметить на порядок улучшенную графику и возможность возведения многоуровневых зданий. Боевые сражения разворачиваются в самых разных горячих точках планеты, начиная от Северной Африки и заканчивая Сталинградом времен Великой Отечественной войны. Сейчас игра еще находится в процессе разработки, но основные разработчики **Close Combat 2**, компании **Atomic Games** и **Microsoft**, обещают великолепную стратегическую игру и, самое главное, соблюдение сроков выхода.





Когда уцелевшие поднялись на поверхность после долгих лет пребывания в подземных бункерах, то обнаружили, что мир сильно изменился. Ужасы атомной войны 2079 года оказались ничем в сравнении с новым врагом. Мутанты, жившие на поверхности все это время, жаждут установить на Земле новый уклад. Сражение за поверхность будет иметь только одного победителя!

KRUSH KILL
N'DESTROY
the only way to live



- Детальная SVGA-графика и реалистичная анимация
- 30 миссий (15 за мутантов, 15 за уцелевших)
- До 6 участников в коллективной игре по сети
- Возможность играть по модему и прямому соединению
- Высокопрофессиональный звук

Покупайте локализованную версию игры в магазинах:

Магазины компании «GameLand» Москва, тел. (095) 288-3218

1. Центральный магазин: с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц Новый Колизей (ст. метро «Пр. Мира»)
 2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)
 3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Нуго Boss») (ст. м. «Арбатская»)
 4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)
- Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571

5. Невский пр-т, 135. (ст. м. «Площадь Восстания» или «Площадь А. Невского»)

Москва

«Дом Технической Книги», Ленинский пр-т, 40,
тел. 137-6888

«Дом Книги», Новый Арбат, 8

Магазины концерна «Белый Ветер» (тел. для справок 928-7392, 928-7394)

Ул. Никольская, 10/2 (ст. м. «Лубянка»)
Смоленская пл., 13/21 (ст. м. «Смоленская»)
Ул. Профсоюзная, 63 (ст. м. «Калужская»)

Магазины концерна «Союз»

«Цефей», ул. Крылатские холмы, 27/1, тел. 202-9779
«Норис», Ленинградский пр-т, 33А, тел. 945-8504
«Союз-Арбат», Дмитровское шоссе, 43, тел. 976-0468
«Союз и К», ул. Верхняя Радищевская, 22, тел. 915-1018
«Время», ул. Вишняковская, 20А, тел. 374-9691

Торговый дом «Компьюлинк»

Компьютерный салон, ул. Удальцова, 85/2,
тел. 564-8863
ТД «Эдельвейс», Щелковское ш., 5/1,
тел. 961-3450, 961-3451
ТД «Компьюлинк», Садовая-Триумфальная, 12,
тел. 209-5495, 209-5403



Игра Time Warriors

Игра **Time Warriors** чем-то напоминает фильм «Смертельный бой», созданный, кстати, на основе знаменитой «каратеки» **Mortal Combat**. Как и там, в **Time Warriors** лучшие воины Земли представляют различные цивилизации, начиная от Египта и заканчивая викингами и инками. Воины сражаются друг с другом за право владения Землей. События игры происходят в не очень далеком



Жанр: Драки
Издатель: ReadySoft
Выход: Вторая половина 1997 года
будущем — уже в 2000 году. Ужасный катаклизм обрушился на нашу бедную планету и вверг ее в хаос. Только тот, кто победит в этом сражении, очевидно, сможет восстановить порядок. Иг-

ру отличает высокопроизводительное графическое ядро, позволяющее достичь наивысшей реалистичности графики и плавности движений. В боях, как обычно, можно использовать как традиционные приемы военных единоборств, так и магию. С помощью последней можно, например, мгновенно перемещаться из одной точки экрана в другую. Бои происходят в разных местах. Это и Альпы, и дворец Будды. Требования к этой игре достаточно жесткие, но, тем не менее, достижимые. **Time Warriors** исполняется минимум на **Pentium 90** (рекомендуется **Pentium 120**) и поддерживает большинство трехмерных графических акселераторов. Следует также заметить, что игра может использовать технологию **MMX** компании **Intel**. А выходит **Time Warriors** сразу в двух вариантах — на обычных компакт-дисках и **DVD**.

Кого-то этот факт может порадовать.



LORDS of Magic



Жанр: Стратегия
Издатель: Sierra
Выход: Конец 1997 года
эльфами или «темными эльфами»), довести ее до состояния полного доминирования на отдельно взятом участке местности. В отличие от большинства других **real-time** стратегий, в **LoM** вы будете реально находиться на поле боя как персонаж, который тоже может быть убит, что неизбежно приведет к преждевременному окончанию игры. В плане стратегии вы можете общаться и торговать с другими расами, формировать альянсы, которые, помимо всего прочего, могут и побеждать в игре (то есть игра заканчивается победой не одного игрока или расы, а двух). Последняя возможность наверняка заинтересует многих, в особенности игроков-Интернетчиков: наконец-то можно будет заводить надежных союзников и не быть вынужденным их в конце концов убить. В игре достаточно полно будет представлена различной силы магия. Наконец, са-



ма игра в режиме битвы будет реализована нетрадиционно — в ней значительно важнее будет не скорость владения «мышкой», а правильное распределение ресурсов и раздача верных приказов.



Lords of Magic официально является продолжением серии **Lords of the Realms** и технически базируется на движке второй части этой игрушки. Хотя внешне все будет выглядеть похоже (походная экономическая и научная стратегии плюс битвы в реальном времени), тем не менее, **Lords of Magic** обещает быть кардинально новой игрой, непохожей на предыдущие части серии. Ваша задача — руководить одной из четырех рас (людьми, варварами,



Компания **Westwood** всегда числилась среди элитарных разработчиков, причем это почетное звание досталось ей не за большое количество денег и рекламы, а за огромное число революционных игр разных жанров. Их **Dune II** в далеком 1992 году произвела настоящий фурор на рынке компьютерных игр — в нее играли и заигрывались сотни тысяч людей, и именно эта игра стала фактически началом нового жанра — стратегии в реальном времени, наиболее популярного и в настоящее время.

Выпустив некоторое время назад феноменально успешный **Red Alert**, проданный в количестве, превышающем два миллиона экземпляров,

COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR

Жанр: Internet стратегия-аркада
Разработчик: Westwood Studios
Выход: Лето 1997 года

то сама игра, ее принципы кардинально изменились. Игровой процесс в **SS** намного отличается от стандартной стратегии и является более ориентированным на аркаду. Никакого строительства баз,

никакого производства орд техники, никаких массовых наступлений, никакого сбора ресурсов здесь нет. Все что есть — это единственный солдат или танк, который полностью отдан в распоряжение

игроков, компания решила покорить рынок Internet-игр прежде чем напрямую заняться **C&C2**. Естественно, основой для нового продукта послужила тема уже ставшего для многих родным **Command & Conquer**. Сразу следует отметить, что новая игра ни в коей мере не является аналогом простых сражений в **Red Alert** через **Internet**, какие уже довольно давно и непрерывно, в количестве 150000 в месяц ведутся на бесплатном сайте **Westwood Chat**.

Sole Survivor — абсолютно новый вариант, который, правда, сохранил в себе абсолютно все старые юниты из **C&C** и не предоставляет в этом смысле никаких новинок. Но за-

игрока. У всех противников, которых на одной карте может находиться до 50 человек, положение точно такое же. Задача каждой миссии — уничтожение всех противников на карте, причем необязательно вами — идея



лишь в том, чтобы остаться на карте одному. Для достижения столь нелегкой цели можно заключать и расторгать союзы, нападать группами и поодиночке, да и вообще не нападать, в конце концов.

И это еще далеко не все, ведь на каждой карте существует множество различных бонусов, за которыми идет настоящая охота. Вы наверняка

уже встречались в **C&C** с маленькими ящичками, в основном дающими деньги, но иногда также и некоторые усовершенствования для техники. Вот именно эти ящички с самыми разнообразными бонусами, или, если следовать терминологии авторов игры, **power up**'ами, и следует искать и находить. Именно от них зависит в конечном счете, сможете ли вы противостоять сразу пятидесяти противникам. Что вы скажете о танке **Mammoth**, обладающим скоростью и маневренностью обычного джипа или мотоцикла, или о солдате, стреляющем гранатами такой мощи, что от одного взрыва танк сразу оказывается не-

пригодным к строевой службе? Все это, а также многое другое способны сделать эти маленькие ящички.

Графически **Sole Survivor** выглядит очень неплохо, выполнена в SVGA-графике и базируется на движке от **Red Alert**. Однако скорость самой игры зависит гораздо в большей мере от скорости соединения с **Internet**, чем от возможностей компьютера, причем соединение это должно быть достаточно качественным, что в нашей стране найти крайне сложно, даже в столице. Поэтому игра может оказаться, к сожалению, тем пряником, до которого дотянуться, увы, не удастся.



СКОРО

PC
ROM

До сих пор было до-

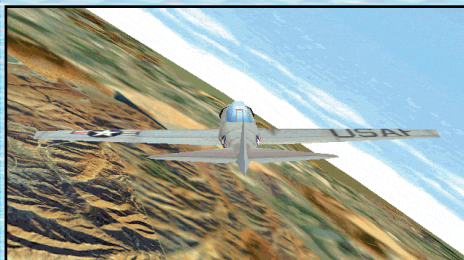
вольно немного исторических авиасимуляторов, посвященных таким военным событиям в американской (и мировой) истории, как Корейская и Вьетнамская войны. Sabre Ace призван компенсировать недостаток в первой категории, в то время как Вьетнам будет освещен в следующем симуляторе от Virgin — **Phantom Ace**, который появится на свет много позже.

Хотя название игры недвусмысленно намекает на конкретную модель



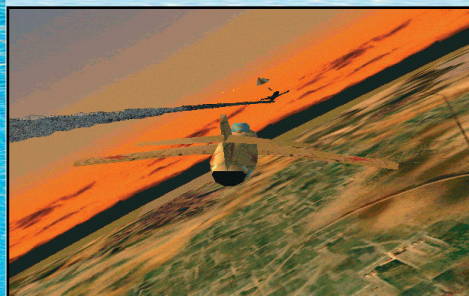
Sabre Ace

Жанр: Авиасимулятор
Издатель: Virgin
Выход: Осень 1997 года



самолета, **F-86F**, который доминировал в небе над Кореей, тем не менее, в игре будет представлен целый ряд различной авиационной техники, участвовавшей в той войне с обеих сторон. В игре не будет сюжетной линии, то есть миссии выполняются в любом

порядке, однако каждую из них можно пролетать с любой из враждующих сторон (например, миссию по эскорту американского транспортного самолета можно выполнять и с «точки зрения» корейского пилота, получившего задание этот самый транспорт подбить. Корейцы, кстати, летают на советских самолетах МиГ-15 и Як-9). Вообще, по словам разработчиков, основной смысл игры — дать людям почувствовать себя частью той неприятной войны. Этому во многом способствуют реализм симуляции (с достаточно сильной системой помощи новичкам, впрочем), равно как и то, что консультантами игры являются национальные герои-авиаторы Америки, знаменитые своими подвигами в Корее.

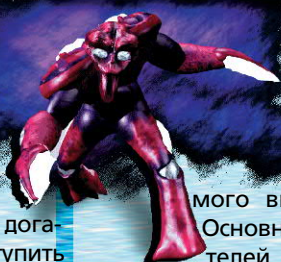


«**М**ирная колония Землян занималась изучением тайн космоса. Вдали от колыбели человечества горстка людей была беззащитна перед лицом агрессии. Неожиданно из ниоткуда появились орды злобных чужаков, грозивших уничтожить колонию. Земляне послали отчаянные сигналы о помощи. Им нужен был герой!»

Такова предыстория игры **Captives: Hero For Hire**. Как вы догадываетесь, героем придется выступить вам, управляя неким **Daak Ransem**. Этот тип не совсем подходит под стандартный типаж героя, **Daak** — мощный и жулик, но, как говорится, «на безрыбье...».

CAPTIVES Hero for Hire

Жанр: Стрелялка с элементами стратегии
Издатель: Sierra
Выход: Осень 1997 года



Разработкой **Captives** занимается **Sierra**, а это значит, что графика игры будет самого высшего качества.

Основная задумка создателей — совместить в **Captives** трехмерную стрелялку и элементы стратегии. В чем будут выражаться элементы стратегии, пока неясно, скорее всего, будет реализовано простейшее управление колонией.

Обещано множество инопланетных монстров с уникальными тактиками боя, а для уравнивания сил будет предложен не менее оснащающий арсенал оружия.

Игра будет поддерживать все виды **multiplayer** (включая и **Internet**). Операционная система — **DOS** и **Windows 95**, системные требования — младший **Pentium** с **8 MB RAM**.



Самые интересные
ГОНКИ '97
INTERSTATE '76
-\$5



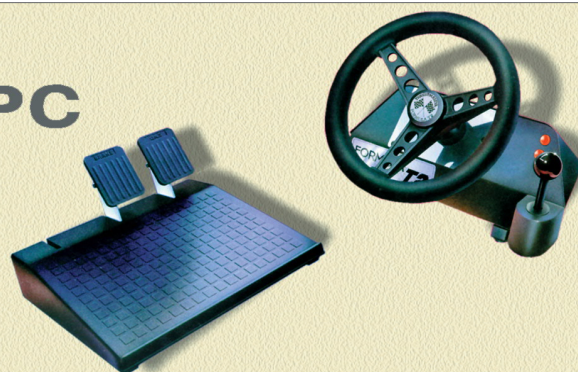
Игровая приставка
Sega Saturn
для телевизоров
PAL
-\$10

Video-Blaster RT300
и 3D Blaster
от **CREATIVE**
-20%

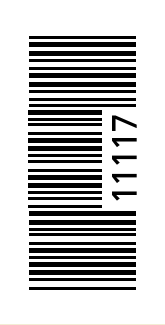


Жестокая стрелялка
для американской
версии
Sony PlayStation
-20%


Аналоговый руль и
ПЕДАЛИ для IBM PC
Formula T2
-\$10




Предъявив купон, вы можете получить скидку в любом магазине Game Land.
Адреса магазинов смотрите на 4-ой странице обложки.

Ф.И.О. _____		Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____

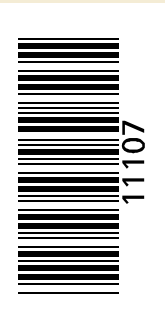
Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

Ф.И.О. _____		Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____


Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

Ф.И.О. _____		Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____

Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

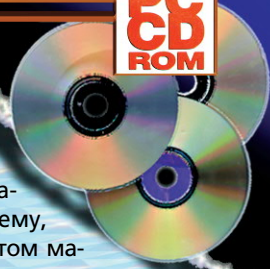
Ф.И.О. _____		Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____

Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

Ф.И.О. _____		Кассир _____
Адрес (с индексом) _____		Магазин _____

Телефон _____		Дата покупки _____
заполняется покупателем		заполняется продавцом

ВНИМАНИЕ ! НЕЗАПОЛНЕННЫЙ КУПОН НЕ ПРИНИМАЕТСЯ !



Warcraft II.

Как-то мы с приятелем попробовали сразиться по модему, установив при этом максимум компьютерных оппонентов. Вы знаете, все, что было сказано выше по поводу «World War», можно смело отнести и к тому, с чем мы столкнулись буквально через пятую-другую минут игры в **Warcraft II!**

Как я уже говорил, в игре основным ресурсом будет некий «Led». Но на этом список не исчерпывается - помимо него есть еще три полезных ресурса: **oil** (нефть - дань **KKnD** и **Warcraft II?**), **power** (энергия - странно, обычно она вы-

Жанр: Стратегия
в реальном времени
Издатель: Ionos
Выход: Осень 1997 года

The Ledwars

Пожалуй, об этой игре известно практически все, за исключением одной маленькой детали: перевода слова «Led». Если вы взглянете на корпус своего компьютера, то увидите несколько светящихся лампочек - по-английски они и называются «Led». Но вряд ли это удачная трактовка смысла, сомневаюсь, что из-за этих компьютерных аксессуаров в начале следующего тысячелетия разгорятся жестокие кровопролитные войны. На самом деле, в игре под этим словом понимается некий весьма ценный ресурс.

Обратимся к предыстории **The Ledwars**. К 2018 году был окончательно завершен процесс разделения «зон влияния» на Земле между гигантскими корпорациями. Понятно, что для улаживания небольших конфликтов каждая та-

ве анонсированных **real-time** стратегий можно сказать одно и то же, и странно, если было бы наоборот!

Куда более интересным мне оказался режим игры (доступен в **multi-player**), который называется «World

War» (Мировая Война).

Когда этот режим включен, игрок помещается в сценарий, в котором ему противостоят несколько сильных компьютерных оппонентов. Сила противника заключается не только в «великолепном AI», но также и в наличии неограниченного количества ресурсов, и последнее, на мой взгляд, куда более опасно для играющего



кая корпорация содержала на службе армию. Но в 2018 году локальные стычки превращаются в ширококомасштабные военные действия. Вам будет предложено возглавить вооруженные силы одной из корпораций-гигантов и добиться ее монополистического господства посредством уничтожения войск противника.

The Ledwars - стратегическая игра в реальном времени. Разработчики (а это **Larian Studios**) заявляют, что «эта игра сделана помешанными на **real-time** стратегиях, для таких же помешанных...». Основным козырем разработчиков служит тот факт, что они стремятся создать игру, в которой все сосредоточено на игровом процессе. А это значит, что интерфейс должен быть максимально понятным и удобным, графика должна, по меньшей мере, радовать глаз и т.д. и т.п.

Но все это только общие слова, каково все будет на деле - покажет время. И еще замечу, что о подавляющем большинст-

(согласитесь, зачем много ума, чтобы наштамповать сотню-другую пехотинцев и столько же танков?). Мировая Война на то и Мировая Война, что в ней будет принимать участие множество бо-



евых единиц, и вы не успеете глазом моргнуть, как «вся карта заполнится сотнями юнитов». Если быть точным, то данная возможность игры ни на йоту не является чем-то оригинальным или новым. Вспомните хотя бы классический



работывается, а не добывается...), **seeds** (семена или зерна). Короче говоря, список ресурсов стандартным не назовешь, но будет это плюс или минус игры, пока что неизвестно.

Юниты игры будут самыми разнообразными - от стандартной пехоты и наземной техники до вертолетов и глассеров. Ожидаются и весьма экзотические и уникальные юниты (диверсанты, разрушители-дезинтеграторы и др.).

В качестве резюме хотелось бы поделиться следующими мыслями. Сомневаюсь, что **The Ledwars** станет хитовой игрой и повторит успех хотя бы **KKnD** (не говоря о **Warcraft**, **Red Alert** и других представителях классики жанра). Вдобавок к тому, что игра не отличается оригинальными идеями, она может просто быть прибита той волной новых **real-time** стратегий, которые вот-вот появятся на игровом рынке.



Masters of Orion 2

Зажмите **Alt** и введите следующие коды:
canbonly 1 – все противники объединяются против вас
einstein – все технологии
iseeall – все планеты и игроки становятся видны
score – показывает результаты вашей игры.



Heroes of Might and Magic 2

Во время игры введите следующие коды:
1313 – проигрыш
32176 – пять черных драконов
8675309 – вся карта
911 – победа



Redneck Rampage

Во время игры введите:
rrdall – все предметы и здоровье
rddebug – включить режим отладки
rdinventory – весь инвентарь
rdelvis – режим God
rdfuckngo XYY – перейти в эпизод X и на карту YY
rditems – все предметы
rdkeys – все ключи
rdguns – все оружие
rdunlock – открыть замки
showmap – карта
rdmonsters – перейти в режим монстров



Shadow Warrior



Во время игры нажмите на **t**, затем введите следующие коды:
swchan – режим God
swgimme – все предметы
swgreed – включает все коды

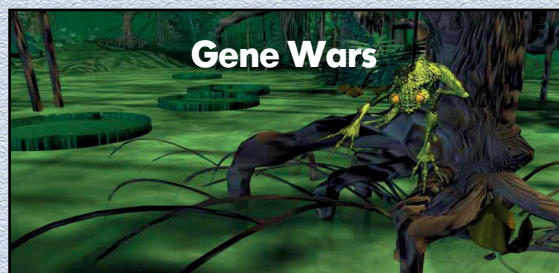
Cave Wars

В начале игры введите: **cave godmode**, и вы получите режим God



Theme Hospital

С помощью редактора **Hex Editor** откройте файл записанной игры. Перейдите в **offset 61A95** и напечатайте: **FFFFFF**
 У вас станет намного больше денег.



Gene Wars

Во время игры введите «**salmonaxe**», чтобы заработали следующие коды:
c – доступ ко всем гибридам **l** – призвать монолитов
t – полупрозрачные здания **w** – победа
F5 – цветок **F10** – большое количество Goop'a
F6 – бросить бомбу на то место куда направлена мышка

Outpost

Удерживая **ALT**, введите **WIN**, чтобы активировать коды:
CTRL-F8 – вознаграждение **CTRL-F9** – перегрузка трафика
CTRL-F10 – неполадки **CTRL-F11** – восстановление ресурсов
CTRL-F12 – изменение морали и образования

Sonic CD

На экране с надписью «**Press Start**» введите следующие коды:
 Звуковой тест - **↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓**, пробел
 Результаты игры - **↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑**, пробел
 Выбор уровня - **↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓**, пробел
 Введите следующие значения, как «**Time Attack Times**»
25:46:12 – просмотр всех видеозаставок
30:21:05 – меню выбора уровней
37:27:57 – проигрыватель музыки

Need for Speed 2

Введите следующие коды на любом экране меню.

Armytruck – армейский грузовик
bmw – BMW
bus – школьный автобус
hollywood – дополнительная трасса
jeepj – джип
landcruiser – Toyota Landcruiser
mercedes – Mercedes
miata – Mazda Miata
pioneer – все секретные машины едут быстрее
quattro – Audi
semi – большой грузовик без прицепа
vanagon – VW Combi
volvo – Volvo
vwbug – VW «жук»



Monster Truck Madness

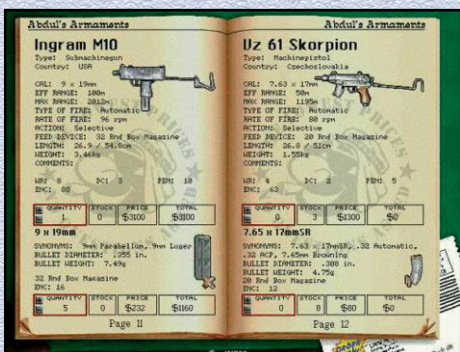


Во время игры наберите «**trex**», и вы будете управлять динозавроподобным средством передвижения, питающиеся спортивными машинами. Нажмите **Ctrl** и **3**, чтобы посмотреть на себя со стороны.

Wages of War

Чтобы заработали следующие коды, нужно ввести заглавными буквами «**BLOOD MONEY**»:

911 – 10 аптек
adjectives – режим God
bill – все оружие, обмундирование и спецпредметы
deadman – убивает всех врагов
elbow room – 999 очков
explode – взрывает все объекты
fill magazine – добавляет по два предмета в магазин Абдула
hour – добавляет час игры
liberty – все оружие и максимальные показатели
mmin – добавляет пять минут в миссии
mortal – снижает до средних показатели статистики
noun – максимум здоровья
oh boys – меняет клоунов на обычных мерков
set mine – установка мин
smoke – 25 дымовых шашек
stats – повышает до максимума показатели статистики
verb – добавляет по одному рожку амуниции

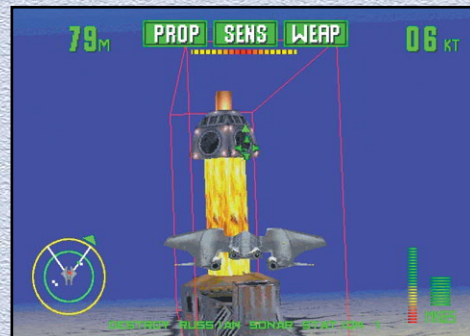


Tiger Shark

Для начала введите **n**, затем **пробел**, затем сам код.

На любом экране меню:

ammo – амуниция
blast – бесконечная амуниция
box – рисует многоугольники вокруг всех объектов
empty – враги перестают стрелять
free – отсутствие столкновений
happy – режим God
pilot – отсутствие гравитации
reset – сброс всех кодов
 На экране главного меню:
bugz – видеорелик с рекламой
db# – переход на уровень #
movie – секретное меню просмотра видео
photo – фотографии



SkyNET

Одновременно нажмите **Alt** и **** чтобы получить возможность ввести следующие коды:

arnold – все оружие
counters – показывает координаты нахождения
hello – дает ответ
icantsee – режим ночного видения с возможностью приблизить объект
illbeback – конец миссии
nitrous – бесконечное время
slugs – больше оружия
supertracker – трекер
superuzi – Супер узи
surgery – полное здоровье
target – наводка на цель
whoami – ваше имя
willnotstop – режим God



Hunter Hunted



Во время игры наберите следующие коды и нажмите ввод:

cole – все оружие и режим God
invincible – режим God
lukaszuk – все оружие
rayl – режим God
snellings – полное здоровье





Полностью придерживаясь традиции переделывать свои старые хиты со старенькой уже SuperNintendo (или SNES) на новейшую платформу Nintendo 64, японские разработчики игр вслед за Mario 64, Killer Instinct Gold и Mario Kart 64 выпустили в свет еще одну великолепную и долгожданную игру - **Star Fox 64** (без «64» теперь уже никуда). Насколько я помню, на SNES эта игра работала на картридже с чипом FX и представляла собой просто хорошую трехмерную стрелялку (пусть не обидятся поклонники этой игры). Единственное, что тогда бросалось в глаза - это угловатость всех врагов, хотя, думаю, не это главное, и со мной,



наверное, многие согласятся. Тем, кто не видел **Star Fox**, игра напомнит Panzer Dragon на Sega Saturn с разницей в скорости и четкости графики.

Начну, пожалуй, с самого интересного. Игра появилась на рынке в японском варианте, что обычно чуть увеличивает время, необходимое для того, чтобы полностью разобраться в игре и управлении. Самое главное, что игра идет в комплекте со специальным вибрирующим устройством (назвать его одним словом не поворачивается язык, хотя оно этого и заслуживает), или по-английски - Rumble Pak. Итак, купив игру, вы берете две батарейки, устанавливаете их в устройство, которое затем аккуратно подключается к джойстику. Джойстик становится сразу примерно в два раза увесистее. Но одновременно с этим вы получаете новое ощущение от вибрации джойстика при ударах о землю, предметах или попадании в вас огня вражеских пушек



Андрей ЛОБАНОВ

STARFOX

и бомб. Во всех остальных случаях джойстик тихо и спокойно лежит в ваших руках, в то время как ваш палец пытается нажимать кнопку стрельбы как можно быстрее (чем чаще стреляешь, тем лучше – закон аркадных игр). Сразу скажу, любители игр Turok или Doom могут не волноваться – это новшество фирмы Nintendo работает пока только

Жанр:	Стрелялка
Издатель:	Nintendo
Разработчик:	Nintendo
Число игроков:	1-4
Платформа:	Nintendo 64



ло три маршрута к финалу, каждый имеющий свой уровень сложности, в **Star Fox** было решено изменить прин-



со **Star Fox 64** (лично проверил)! Теперь, когда вы поняли, какую крутую вещь вы будете держать в руках, пора бы рассказать и о самой игре.

SF64 создавалась с не меньшей тщательностью, чем лучшие игры для Nintendo 64, но к этому мы уже давно привыкли. Начав игру без вибрирующего устройства, я сразу понял, что совершаю непростительную ошибку. Через минуту оно было подключено, и вот я – сам Звездный Лис (можно просто Fox). Сюжет, конечно же, взят из версии для SNES: нашему миру угрожает опасность от страшного робота по кличке NUS, с которым может справиться команда истребителей с одноименным названием **Star Fox**. Три товарища будут сопровождать вас из миссии в миссию, поддерживать огнем и деловыми советами (которые я

плохо понимаю, так как не учил японский). Каждый из них имеет свой неповторимый характер и индивидуальные способности. Кролик Пеппи всегда норовит попасть в какую-нибудь историю. То и дело приходилось снимать вражеские истребители, севшие ему на хвост, причем все это сопровождалось криками «help!», правда, на японском языке. Более высокую технику



цип перехода из уровня в уровень, чтобы игра проходила не слишком легко. Постараюсь объяснить. Всего в игре 15 миров, но не все из них необходимо преодолеть, чтобы попасть к главному боссу (который, кстати, сделан в лучших традициях «Газонокосильщика»). Самый простой вариант, которым я прошел игру за несколько часов (пока разбирался в управлении и смотрел картинки в инструкции), подразумевает прохождение семи уровней и разборку с боссом. Если вам удастся найти секреты в уровнях, то вы сможете изменить порядок прохождения уровней, что не очень просто. Ис-

ходя из собственного опыта, на первом уровне необходимо пролететь под арками, а затем через водопад на правой стене. Это приведет вас к новому боссу и другому, второму уровню. Или на третьем уровне необходимо быстро разобраться со всеми истребителями, и Фалко покажет вам проход через се-



ходя из собственного опыта, на первом уровне необходимо пролететь под арками, а затем через водопад на правой стене. Это приведет вас к новому боссу и другому, второму уровню. Или на третьем уровне необходимо быстро разобраться со всеми истребителями, и Фалко покажет вам проход через се-



ших руках. Разобравшись со всеми боссами, вы можете попробовать силы в своеобразной дуэли с товарищами или компьютерными соперниками. Экран разделится на четыре части, одна из которых будет показывать ваш истребитель. Эта опция не пред-



редину центральной башни. Остальные секреты мне не поддались. Зато со второго раза удалось разобраться с главным боссом, который представляет собой две руки и голову на фоне виртуально переливающегося неба. Совет: разберитесь сначала с руками (по очереди), затем накопите полную жизнь, сбивая камни, которые он будет выплевывать в вас. Единственное чего следует опасаться, так это попасть в его рот вместе с ними, когда он будет их втягивать обратно (правда, это можно сделать один раз, чтобы получить максимальный уровень оружия). Накопив

ставляет большого интереса, так как два уровня, в которых ведутся бои, не-

си боже подумать такое. Водная гладь действительно живая, с волнами от снарядов и брызгами. Огненные уровни поражают своей яркостью и правдоподобностью. Боссы не только уникальны сами по себе, но и созданы очень злыми, с возможностью трансформироваться несколько раз по ходу боя. Короче, игра создана с учетом всех возможностей Nintendo 64 и доставит удовольствие всем поклонникам этой приставки.

Кроме того скажу, что игра занимает на картридже 12 Мб, треть из которого отведена под речь персонажей, но в ней отсутствует возможность записаться между уровнями, но можно сохранять свои лучшие достижения в памяти картриджа.






жизни и бомб, кидайте их по одной в его открытый рот, а после появления пара из ушей босса обильно поливайте его лазером. Победа будет почти в ва-

сколько однообразны и быстро надоедают.

После того, как я напугал вас рассказами о страшных боссах, героически побежденных мною, позволю немного увлечься рассказом о графических особенностях игры. Качественно подогнанные друг к другу полигоны создают впечатление полной трехмерности уровней, независимо от того, на чем вы двигаетесь – на танке или на истребителе. Движущиеся пушки, вражеские роботы, поезда, огромные ужасные боссы, – все это действительно создает впечатление огромного мира. Особенно это ощущается на космических уровнях, которые как будто сошли на экран вашего телевизора прямо из «Звездных войн». Никаких квадратов на стенах или зданиях – уп-



-  Новое вибрационное устройство
-  Небольшое число уровней
-  Великолепная аркадная игра

9

THE LATEST VIDEO GAME TITLES AND
MAGAZINES FROM JAPAN ARE AT
GAME LAND
MOSCOW, ARBAT (STARY) ST., 21
[HTTP://WWW.GAMELAND.RU](http://WWW.GAMELAND.RU)



We have universal PAL/NTSC adapters
for Nintendo64 and SegaSaturn.

War Gods



Боги Войны – достаточно известная аркада в залах игровых аппаратов. Поклонников у нее очень мало потому, что игра, скажем прямо, так себе. Что, впрочем, не остановило фирму Midway Home Entertainment, и та занялась переложением этой игры на приставки Nintendo 64 и Sony PlayStation.

Впрочем, игра была не просто переложена на другую платформу - она была кардинально (во всяком случае, по утверждению фирмы) переделана, для чего старая команда программистов проработала почти год. Реально переделан только «движок» игры, что позволяет новым **«Богам Войны»** быстрее и плавнее двигаться, а также добавлено немного юмора и крови. В остальном игра по ощущениям и сюжету осталась практиче-

Жанр: Драки
Издатель: Midway
Разработчик: Williams
Число игроков: 1-2
Платформы: Sony PlayStation, Nintendo 64

люю выяснить, кто сильнее и кому править миром. Кроме них в игре существует два босса, которые тоже боги, но только непонятно, какие и откуда они взялись. Раньше эти боссы были печально знамениты тем, что практически ни один из «задвинутых» специалистов по аркадным единоборствам не мог с ними справиться. Теперь одной из задач, вставших перед программистами, было переделать их искусственный интеллект на более простой лад, чтобы можно было как-то с этими мужиками справиться. Программисты же пошли дальше – они не

графики комбо-ударами, о которых настоящие спецы видео-единоборств (которые, кстати, не любят Mortal Kombat по той же причине) высказываются довольно негативно. Дело в том, что реально запрограммированы эти комбо-удары так, что чтобы с успехом ими пользоваться, надо просто тупо жать на все кнопки подряд и надеяться, что когда-то что-то сработает, и чем быстрее удастся двигать пальцами, тем больше шанс победить. Настоящие же комбо-драчуны любят не



ски такой же, как два ее одноименных аркадных предшественника.

Итак, десять персонажей – боги раз-



ных эпох (часть эпох фантастическая, да и «реальные» боги очень мало похожи на свои прообразы, впрочем, этого и не требуется от «драчных» игр), те же, что были раньше: Voodoo, Warhead, Anubis, Vallah, Tak, Ahau Kin, Kabuki Joe, Cy-5, Pagan и Maximus. Они встречаются с це-

только «отупили» боссов, но и сделали возможной игру от их имени (для этого требуется специальный код).

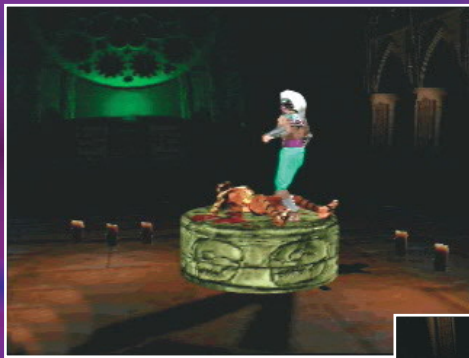
«Богам Войны» справедливо именуют «трехмерным Mortal Kombat'ом». Тут есть все, что так нравилось многим (и не нравилось некоторым) в этой весьма неинтеллектуальной игрушке: мощные комбоудары, телепортационные атаки, кровавые завершающие сцены, «элементы эротики» и пошлый юмор. Особенно, конечно, понравятся старым мортал-комбатчикам кровавые эффекты – этого добра тут очень много, оно очень-очень злое и очень-очень кроваво-мясное. Этим очень гордятся авторы игры.

Еще авторы очень гордятся своими весьма впечатляющими с точки зрения

столько эффектность атак, сколько правильный выбор времени, и потому предпочитают игры вроде Street Fighter'a, где надо бить не сильно, а вовремя.

Что немного отличает **War Gods** от аналогичных видеоигр, так это наличие большого количества юмора и некоторых полуэротических приемчиков, которыми норовят пользоваться отдельные представители «слабого пола», например, Pagan. Юмор, правда, далеко не всегда смешной,



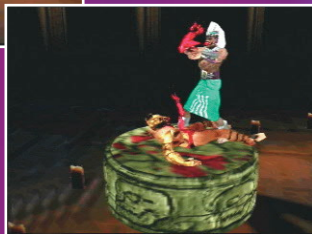


а чаще наоборот довольно грустный, особенно если учитывать, сколько народу из «подростающего поколения» будет пользоваться этой игрушкой. Конечно, пошлые высказывания «богов» вносят определенное разнообразие в традиционные «инсалты» других подобных игр, но довольно быстро надоедают. Надоедают и кровавые фаталити, которые при всем своем великолепии одни и те же для разных героев.

Кроме того, если не считать спецударов и внешнего вида, все десять персонажей похожи друг на друга, то есть у

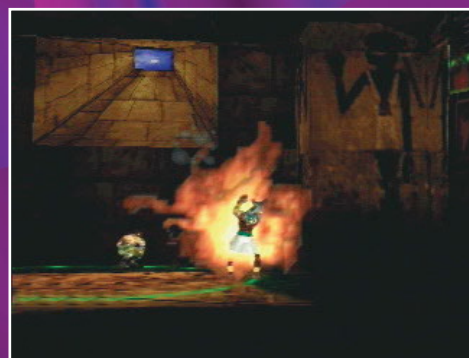
нере исполнения многие из них очень похожи. Единственное исключение из этого правила – боссы, но в основном только потому, что они намеренно усилены (боссы все же!).

Впрочем, игра имеет и определенные плюсы. Как ни странно, но пошловатый юмор и кровавые фаталити – один из них. Правда, гораздо большее удовольствие от них получаешь тогда, когда



зашибают твоего персонажа – то, как ему после этого отрывают голову и выковыривают глаза, произнося всякие разные фразы, позволяет немного расслабиться вме-

сто того, чтобы злобно мучить кнопку «Continue». Кроме того, не так стыдно за своего героя, а то иногда оторвет какую жизненно важную деталь от соперника и давай такие слова говорить, что прям хоть телевизор выключаешь. А так вроде это враг, который на то и враг, чтоб глупым быть. Лишний повод в



делает драки более интересными и разнообразными.

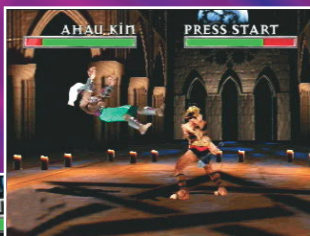
В общем и целом, по игре сразу видно, что она предназначена в первую очередь для тех, кто в свое время сделал Mortal Kombat бестселлером. По мнению Midway, время той игрушки прошло, и образовавшуюся нишу она намерена занять своими **«Богам»**. Время покажет, насколько амбиции фирмы соответствуют ее возможностям, однако ясно, что определенной части игровой аудитории новые видеодраки придется по душе: **War Gods** представляют собой



них нет каких-либо своих специфических черт, которые бы позволяли игроку всегда иметь что-то новенькое при смене своего игрового имиджа. Все имеют по два стандартных удара (сверху и снизу) и наносят их совершенно одинаково – как внешне, так и по эффекту. Да и спецудары и комбо тоже довольно однообразны: как бы они ни назывались и ни выглядели, а по результату и по ма-

сующем бою надавать ему по полной программе.

Выгодно отличает **War Gods** от Mortal Kombat'a трехмерность арен и отсутствие границ экрана. Здесь можно не только блокировать удары соперников,



но и отступать, собиравшись с силами, чтобы потом воспользоваться моментом и разом оглушить подуставшего от бессмысленного размахивания руками и ногами врага. Помимо стандартных

пяти кнопок (двух pinkов, двух ударов и одного блока) в **War Gods** есть еще две дополнительные, позволяющие ориентироваться в трехмерном пространстве, не только отступая, но и уклоняясь от ударов. Все это несколько усложняет игру и требует определенного привыкания, но одновременно

неплохой «мозговой расслабон», особенно, кстати, полезный для тех, у кого с серым веществом все более чем в порядке (представить себе древнего египтянина, ведущего себя как «Бог Войны» Анупис и несущего такой же дикий бред, довольно сложно, если иметь некоторое представление об истории). Однако особенно увлекаться этой игрой не рекомендуется, особенно игрокам «переходного возраста».

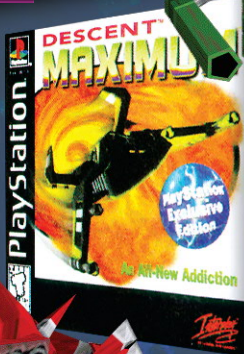


- +** Хорошая графика, простота управления, кровавые эффекты
- Однообразие поведения персонажей
- Трехмерный Mortal Kombat

7

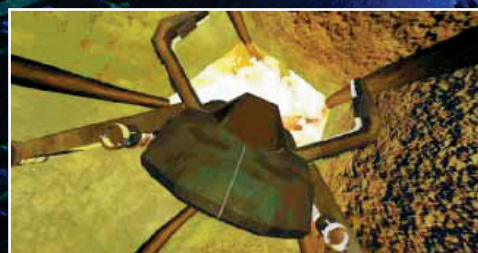
Дмитрий РЕЗНИКОВ

DESCENT MAXIMUM



Жанр: Стрелялка
Издатель: Interplay
Разработчик: Parallax
Число игроков: 1

Вообще-то **Descent** — очень уважаемая игрушка, которая была единственной удачной попыткой сделать «умный Doom». Для тех, кто не знает, что она собой представляет (если таковые



вообще есть), скажу вкратце: **Descent** — это полностью трехмерный Doom на некоем космическом корабле, который летает по сложным лабиринтам подземных шахт, ко-



торые извиваются, поворачиваются во все стороны (включая вверх и вниз) и, в целом, сворачивают мозги игрока, пытающегося найти выход в чудовищно сложной трехмерной карте, в узлы. Задача в игре — долететь по коридорам до специфического места шахты, где находится нечто вроде генератора, разбить его и после этого умереть за очень короткий срок (50 секунд) выбраться из шахт, потому что после этого они взрываются. Даже ярые думоненавистники находят **Descent** игрой, имеющей право на жизнь.

Однако это относится только к PC-шной версии игры. Переделка для PlayStation такового права не имеет однозначно (как и многие другие аналогичные переделки). Потому

что пытаться летать по трехмерным коридорам со скоростью графики 15 кадров в секунду (это число становится раза в два меньше, когда на экране появляются враги) — удовольствие, скажем прямо, так себе. Конечно, некоторые играют в тот же **Descent** на 486-х машинах и

нах с не более быстрой графикой, но там-то делать нечего — какой компьютер, такая и скорость, а на PlayStation терпеть такое издевательство — выше всяких сил. Почему у людей хватает желания переделать игру, но не хватает на то, чтобы переделать ее как следует — большая загадка. Ясно же, что PlayStation устроена, мягко говоря, не совсем так, как PC, и что она требует несколько более сложной переработки программ,

чем простая перекомпиляция. Но тем не менее, большое количество примеров переделки PC-шных хитов наглядно демонстрирует,

что почему-то разработчики редко уделяют этому внимание. Особенно веселит с учетом всего этого зачем-то включенная разработчиками опция «полного экрана», который замедляет графику настолько, что даже старый любитель «Дума» с 386-м компьютером подивится.

В остальном **Descent Maximum** — точная копия **Descent 2** на PC: та же самая заставка, те же улучшения по сравнению с первой частью — более умные враги, новые типы оружия, более простые лабиринты (позволяющие все-таки успеть вылететь с уровня вовремя), навигационный бот, опять же помогающий не заблудиться в чудовищных лабиринтах и тот

же саундтрек. Довольно простая и понятная система управления также сохранена в «Максимуме». Плюс к этому — традиционные дополнительные уровни, которые можно найти только в видеoverсии. Если



бы не чудовищная скорость и качество графики, **Descent Maximum** мог бы стать на PlayStation таким же хитом, каким по праву является **Descent 2** на PC. А так — это еще один пример плохой переработки PC-шной игрушки на PlayStation.

- + Вообще Descent — хорошая игра
- Чудовищно медленная графика
- Очередная неудачная попытка перевода PC-хита в формат PlayStation

6

Вадим КОИДЗЕ

BROKEN HELIK



По всему миру пролетел афоризм неистовых фанатов action-жанра: «Добро пожаловать на Скалу». Помнится, так начинались «крысиные» похождения по лабиринтам тюрьмы Алькатраз в Сан-Франциско группы спецназа. Там все уповали на биохимику, который не без помощи бойцов должен был найти и обезвредить ракеты с ядовитым газом, а после того подать сигнал и вызвать «кавалерию». Почти один к одному сюжет новой игры **Broken Helix** от Konami. Вас величают теперь не иначе как Джейк Бертон, специалист по взрывчатке, единственный «избранный», от которого зависит теперь судьба рода человеческого. Действие происходит в недалеком 2026 году. Некий ученый антигуман-

Жанр: 3D-Action
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Платформы: Sony PlayStation
Число игроков: 1

положим, все вы сделали правильно, уложились во время, security cameras вас не заметили, и теперь ваши маринцы (marines) по сигналу начинают «очищать» комплекс. Все опять же зависит от времени, поэтому за динамику я ручаюсь. Но все же в игре есть несколько ветвей, которые зависят от ваших действий.

Игра экшн в реальном времени требует и соответствующего интерфейса. Авторы Америку не открыли, поэтому вид на происходящее – это шаблонное коридорное творение типа Fade to Black. Стандартен и набор



ной ориентации замышляет взрыв мощной бомбы в бункере, в секретной «зоне 51». Естественно, по сюжету, на выручку человечеству отправляют вас и отряд спецназа. Итак, перед вами стоят три задачи. Первая – это найти бомбу, вторая – это нейтрализовать ее, и, наконец, третья – уцелеть после того, как ваши же спецназовцы будут очищать поме-



щения. Они, четко следуя директиве, не остановятся ни перед чем, включая и вас. Весь «процесс» проходит в реальном времени. Для первого и второго этапов найти и обезвредить бомбу – вам выделено некоторое время, причем искать-то надо тщательно, но так, чтоб и вас не нашли. Ну пред-



телодвижений: «созерцание2 пола и потолка, возможность попрыгать и поползть, стрейф и бег. Но есть еще один момент в игре – это великолепное речевое сопровождение, так что скучать, думаю, вам не придется. Графика – на высоте, ничего не скажешь, ребята постарались. Очень плавно «переполигонуются» все герои, и, хотя компьютер это не совсем

живопись, все-таки в области светотени Konami не ударила в грязь своим логотипом.

Есть и спецнавороты в игре. Так, например, в ваше распоряжение поступит дрон на дистанционном управлении, интерактивная компьютерная панель, а также контроль нормального и боеготового состояния Джейка.



В общем, Konami предложила миру отличный захватывающий сюжет и сама же сумела его блестяще раскрутить. Если вдруг в Голливуде возмущаются за перевод этой игры на видеокассету, то я думаю, что фильмам Mortal Kombat и Street Fighter придется потесниться в хит-параде фильмов, переведенных с PC и PlayStation на большой экран.



Великолепная графика, звуковое сопровождение, динамика

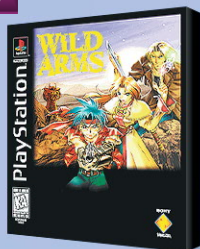


Понемногу устаревающий жанр



Отличная игра-боевичок с захватывающим сюжетом

8



Борис РОМАНОВ

WILD ARMS

Жанр: RPG
Издатель: Sony
Разработчик: Sony
Число игроков: 1
Платформа: Sony PlayStation

К большому сожалению, приходится признать, что на сегодняшний день жанр приставочных классических ролевых игр находится в настоящем застое. Все дру-

гие приходом новой технологии получили как бы второе дыхание, а вот жанр RPG уже на протяжении трех лет просто топчется на одном месте. И хотя **Wild Arms** и не исправит своим появлением такого положения дел, его создатели, по крайней мере, сделали небольшой шаг вперед.

Итак, **Wild Arms** нельзя назвать полностью классической ролевой игрой. Это, скорее, некая смесь RPG в стиле Final Fantasy и бродилки в стиле Zelda. В двух словах игровой процесс можно описать так: путешествия по миру вы совершаете в реальном време-



все новые приемы. В общем, все как обычно. Необычна в самой игре лишь так называемая «магическая система» или



ни, а вот бои с врагами происходят в пошаговом режиме. Но все-таки основным вдохновением, причем очень явным, стала серия приставочных ролевых игр Final Fantasy.

В **Wild Arms** игрокам придется управлять тремя героями: путешественником, бандитом и принцессой, каждый из которых имеет свои отличительные способности. Принцесса использует магию, бандит — оружие, а путешественник хорошо управляется с мечом. По мере прохождения игры и роста experience магия становится сильнее, оружие разнообразней и точнее, а путешественник узнает



«руны». Эти руны являются материальным воплощением магической силы

представителей таинственной умирающей расы. Пошаговая система боев один к одному скопирована с классики от Square, да и во время путешествий по миру вас не раз посетит чувство, что где-то это вы уже видели. Например, тем, кто знаком с серией Final Fantasy, будет до смешного знакома сцена свадьбы в **Wild Arms**, которая играется абсолютно идентично эпизоду в оперном театре, который имел место в Final Fantasy 3. И при всем при этом, как это не странно, **Wild Arms** является одной из самых достойных RPG нашего 32-битного времени.

Но, взяв все основные моменты из лучшей игры в этом жанре, **Wild Arms** все-таки не дотягивает до ее стандартов. Во-первых, на протяжении всей игры вам придется управлять всего тремя персонажами.

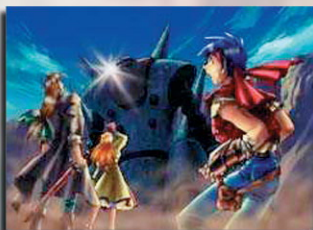
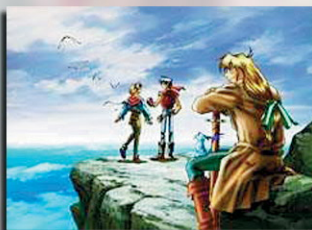
Так как бои случаются довольно часто, а атаки у персонажей однообразны, то они очень быстро надоедают. Кроме того, в игре очень мало оружия, предметов и обмун-

дирования. Больше того, в каждом следующем городе вас уже ждет продавец, который имеет наготове соответствующие

предметы следующего уровня. Это определенно можно назвать шагом назад в жанре, но это уже другая проблема.

В путешествиях по миру используется стандартная рисованная графика, мало чем отличающаяся от 16-ти битной, но вот то, как проходят бои, напоминает нам, что игра все-таки разрабатывалась для 32-битной приставки. **Wild Arms** одна из первых в жанре использует трехмерные полигональные бои. Суть от этого, конечно, не меняется, но хорошая анимация, а также множество графических спецэффектов, на которые способна PlayStation, придает игре свой неповторимый колорит.

В общем, **Wild Arms** можно смело назвать пока самой лучшей 32-битной ролевой игрой, которая была выпущена на Западе. Это немного грустно, но, быть может, Final Fantasy 7, которая выйдет уже в сентябре этого года, сможет поправить такое удручающее положение вещей.



Трехмерные битвы. Интересная, хотя и стандартная история



Мало героев, местами бедное графическое исполнение



Одна из первых действительно 32-битных RPG

8

Иван НАПИЕНКО

OverBlood



Не часто нам попадаются игры, где главному герою приходится скитаться в поисках лучшей доли по огромным многоэтажным строениям, замысловато сочетающим



в себе признаки военной базы, экспериментального медицинского комплекса, дома, населенного злыми духами, и вообще чего-то очень подозрительного.

Впрочем, есть замечательная игра Resident Evil, где нужно как следует разобраться со всякими зомби, истлевшими собаками и прочими гадами, напрягая по ходу действия мозги. Чудеснейшая игра во всех отношениях. Но RE практически



одинока на рынке подобных продуктов, а один, как известно, в поле не воин. И вот, чтобы поддержать и

продолжить славные начинания создателей RE, добрые люди взялись за сотворение очередного шедевра. Дело непростое, хотя некоторые и полагают, будто все шедевры легко и просто создаются.

Новая игра **OverBlood** – типичный adventure, причем с отличным 3d-дизайном, что само по себе радует. Игру отличает ярко выраженная исследовательско-поисковая направленность.

Вы играете за парня по имени Rag. Игра начинается с момента, когда он просыпается от долгого, холодного, криогенного сна. Разу-



меется, Rag ничего не помнит. Поис-

Жанр: 3D-adventure
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: RiverhillSoft
Платформа: Sony PlayStation
Число игроков: 1

потерянных ответов на роящиеся в голове вопросы начинается. Сюжет, конечно, особой оригинальностью

не блещет, но шевелить мозгами заставляет. Надо исследовать огромное многоуровневое пространство. Предстоит основательно покопаться в обширных компьютерных



терминалах, разобраться в запутанной подземной системе здания, познакомиться с приятными и не очень обитателями се-

го места. С последними нужно объясняться при помощи тяжелых предметов. Поднапрячь мозги будет необходимо и при решении многочисленных головоломок.

Все игровые объекты полностью трехмерны, и осмотреть их можно практически под любым углом. Правда, иногда возникают такие неприятные вещи, как непредусмотренное совме-



ещение полигонов (кстати, из них состоят все игровые объекты), что вызывает определенные глюки. Предусмотрен такой классный эффект, как преломле-



ние света при прохождении через стекло (например, оконное), отчего вид предметов соответственно

меняется. Хорошо реализован эффект объемности внутриигрового пространства. Бывает, идешь к какому-то кубу, что кажется совсем близким, идешь, идешь, и мало того, что он оказывается до озверения далеко, так еще и обнаруживаешь, что это терминал, который раз в пять выше тебя.



К сожалению, управлять в **OB** сложно. Rag туго реагирует на геймпад, тормозит и т. д. Так что если **OB** претендует на звание киллера Resident Evil, то вряд ли он его получит. Но поиграть, тем не менее, советуем.



Графическая сторона, задумка

Одной хорошей графики мало, в данном жанре необходимо и хорошая сюжетная мотивация; сложное управление

Поиграть однозначно стоит



FIGHTERS MEGAMIX

После объявления в конце прошлого года о планах Sega собрать героев всех своих самых интересных драк на одном диске, можно было, конечно, ждать появления действительно хорошей игры. Но то, во что это затея превратилась, превзошло все наши ожидания. И хотя спор между поклонниками серии Tekken и серии Virtua Fighter еще далеко не завершен, Sega в очередной раз подтвердила свою доминирующую позицию в разработке трехмерных драк.

В отличие от предыдущих попыток других компаний по созданию сборников игр, Sega не стала просто почитать на лаврах славы и сделала так, что игроки, купив новую игру в серии, не забросят старые на полку.

На поверхности все выглядит таким образом. Для начала вам придется установить один из двух, а после прохождения игры и трех режимов ведения боев. Во-первых, это игра по правилам Virtua Fighter, с ма-

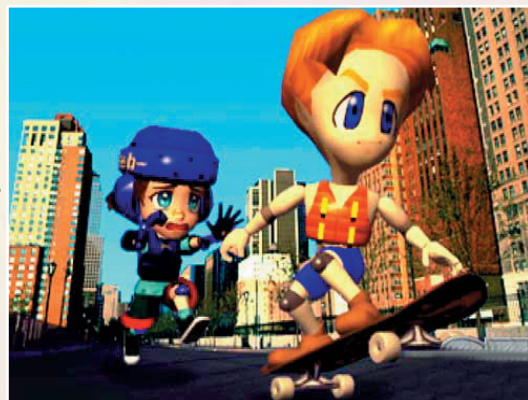
Жанр:	Драки
Издатель:	Sega
Разработчик:	Sega AM2
Число игроков:	1-2
Платформа:	Sega Saturn

ксимально приближенной к реальности физикой и без всяких излишеств. Просто чистейший файтинг. Во-вторых, это игра по правилам Fighting Vipers, с безумными комбами, спецприемами и разбиванием в щепки брони противника. И в-третьих, это режим Hyper. Его также можно смело назвать **Fighters Megamix Turbo**. Драка идет на удвоенной скорости, игроки практически никогда не устают, а в ваш арсенал приемов добавляются еще несколько немислимых в других режимах комб.

Первоначально доступны только 22 персонажа, взятых из Virtua Fighter 2 и Fighting Vipers (двух самых успешных и самых революционных драк нашего времени). Но

так как эти две игры имели только общий расклад кнопок управления, а не идентичный игровой процесс, всем им пришлось получить по дюжине (если не больше) новых приемов. Все герои теперь имеют возможность свободно перемещаться в 3D, причем это не

просто дешевый отход вбок, как в остальных играх. Эта возможность полностью меняет привычный уже игровой процесс, так как большинство старых приемов и все новые в этих условиях приобретают совершенно другой смысл. А теперь самое главное. Все герои Virtua Fighter 2 в этой игре могут воспользоваться новыми приемами из Virtua Fighter 3. Так что теперь можно провести ближайшие полгода, тренируясь в их применении,



пока сам третий файтер не соизволит появиться на Sega Saturn. В режиме одиночной игры вам предоставлена возможность выбрать один из девяти различных путей к победе. В каждом таком пути собрано по семь пересекающихся по тому или иному критерию персонажей. Это и путь для новичков, где собра-

ны все самые слабые, но быстрые герои, это и режимы, в которых одни Fighter'ы и одни Viper'ы, режим умных бойцов, режим хитрых бойцов, режим сильных бойцов, режим одних женщин и одних боссов. После прохождения каждого из них становятся доступны еще 10 секретных персонажей, многие из которых и формируют последний путь — путь секретных бойцов. И тут нас ждет аж несколько сюрпризов. Во-первых, это героиня из Virtua Cop 2, которой достались все приемы Aoi из Virtua Fighter 3. Этот новый пер-





сонаж, в совершенстве владеющий ай-кидо, – настоящий подарок всем поклонникам файтера. Второй сюрприз – это боец Siba с длинным арабским мечом. Многим он напомнит Yoshimitsu из Tekken, однако на самом деле все как раз наоборот. Siba изначально разрабатывался для первого Virtua Fighter'a, но по разным причинам туда не попал. Его меч не является просто игрушкой. Многие его спецудары как раз и основаны на его применении. Но в отличие от Yoshimitsu у Siba можно удачным движением выбить из рук меч и продолжить борьбу на равных. Третьим сюрпризом стал герой древней сеговской игры Rentahero. У него свой собственный стиль, а также пара магических приемов, которых до этого в серии Virtua Fighter не было вовсе. Кроме того, в числе секретных героев вы найдете двух представителей Virtua Fighter Kids, двух персонажей Sonic The Fighter (самого Соника, к счастью, нет), а также нескольких безумных по своему виду и возможностям героев, таких как ма-



шина из Daytona USA, кусок мяса и даже пальма – символ Sega AM2. У каждого героя, включая также и секретных, име-



ется свой собственный тематический уровень. Независимо от выбранного пути драться вам придется всегда при разных условиях. Все игроки в стиле Fighter'a имеют бесконечные уровни, как в Tekken. Извините, никакого сталкивания за ринг здесь нет, для этого есть оригинальный Virtua Fighter 2. Все же игроки в стиле Viper'ов имеют огороженные

ринги, где вам и пригодятся все новые приемы, позаимствованные из третьего файтера. Такое разнообразие уровней по-настоящему меняет весь игровой процесс, предлагая игрокам использовать все новую и новую тактику и стратегию ведения боя. Стоит отметить, что 90% персонажей являются полностью самостоятельными героями, а не одними и теми же лицами в разной одежде. И тут уж ничего нельзя поделаться – вряд ли кто может сравниться с Sega в искусстве создания неповторимых по всем показателям героев. Драка против Сары кардинальным образом отличается от драки против Грейса, а драка против Джеки совершенно не походит на драку против Бана. Таким образом, играя против каждого конкретного персонажа, вам придется и драться соответственно. Этот момент всегда выделял сеговские драки среди всех остальных, а в **Fighters Megamix** он как никогда становится явным.

Как всегда не подвело и управление героями. Оно



кажется даже еще точнее и интуитивней, чем в Virtua Fighter 2. Никаких задержек между вводом команд и реакцией героев и минимум неточного определения столкновений в трехмерном мире игры. По этому критерию Sega всегда превосходила своих конкурентов. Анимация персонажей – это отдельный разговор. Собственная студия motion capture дает о себе знать. Таких плавных и реальных движений вы не найдете ни в одной другой полигонной драке.

Единственным недостатком игры, к сожалению, является ее стандартное графическое исполнение. Но это можно понять. Soul Blade с ее потрясающей графикой, конечно, выглядит лучше. Но я, скорее, жертвую визуальной привлекательностью продукта нежелательными возможностями. 60 кадров в секунду, без задержек при вводе команд – это, согласитесь, лучше, чем 30 с заметными задержками.

В общем, если вы хоть чуть-чуть интересуетесь драками, надеюсь, вам не стоит объяснять, что эта игра просто должна быть в вашей коллекции. Просто-напросто никакая другая драка сегодня не предоставит так много различных возможностей, проработанных героев и видов боев, как это сделано в **Megamix**. А ведь это все, что нам, настоящим игрокам, и нужно.



Более 30 проработанных персонажей, несколько разнообразных режимов игры, лучшая в жанре анимация и управление



Стандартное графическое исполнение



Самая совершенная по игровым возможностям драка на приставках

10



СКОРО



ARMORED CORE



Похоже, на **PlayStation** наконец появится хороший симулятор роботов. Сюжетно он базируется на японских технологических мультсериалах начала 80-х годов (типа **Robotech**), которые были очень популярны у тогдашних американских детей. Трудно сказать, насколько японские детские пиф-пафы пятнадцатилетней давности придутся по душе нынешней молодежи, однако жанр роботосимуляторов в компьютерных играх

Жанр: Сражения роботов
Издатель: Sony
Выход: III квартал 1997 года

достаточно популярен, и вообще-то сюжет в этой популярности играет небольшую роль.

Итак, японские разработчики воплотили в жизнь мечту молодежи восьмидесятых, которые нередко во сне видели себя в роли одного из роботехо-

вых героев. Фактически игра мало чем отличается от традиционных симуляторов роботов типа **Mechwarrior** вы снова играете роль эдакого роботовода по найму, зарабатываете деньги путем выполнения разных военных миссий, на деньги прикупаете новые и новые прикрасы, а то и просто новых роботов, и так проводите за телевизором много-много дней и ночей. В результате, игра дает возможность побродить на огромном количестве разной футуристической техники, которую можно не только модернизировать и собирать из частей на свое усмотрение, но даже наносить на борта всяческие рисунки.



CRASH II

Жанр: Бродилка
Издатель: Sony
Выход: Ноябрь 1997 года



Если вы еще не забыли, то первый **Crash Bandicoot** был первой удачной попыткой **Sony** создать персонажа, который бы ассоциировался у игроков с приставкой **Sony PlayStation**. И хотя популярности Соника и Марио он не добился, игра хорошо разошлась по всему миру. И теперь перед ее создателями встала проблема создания ее про-

должения. И задача эта не из легких. Как и следовало ожидать, графически игра будет еще более привлекательной, чем первая ее часть. Но вот что касается самого игрового процесса, то тут все пока покрыто тайной. Первая часть игры была одной из самых неоригинальных игр этого жанра на **PlayStation**, напрямую скопированная с **Donkey Kong Country** на **Super Nintendo**, только перенесенного в псевдотрехмерный мир. А на что будет походить второй **Crash**, и станет ли он действительно оригинальным продуктом, покажет только время. Тем не менее, уже сегодня пред-

ставители **Sony** заявляют, что в игре будет намного больше свободы перемещения главного персонажа, да и сами миры будут более качественно проработанными и больше по своим размерам. Но хватит ли этого, чтобы игра встала хотя бы невдалеке от **Mario 64** и такой же «темной лошади», игры **«Project Sonic»**, мы узнаем уже в ноябре. А пока остается только пожелать удачи разработчикам

Crash 2 — она им действительно понадобится.



СКОРО



Кошмарные
Создания» —
игрушка,
очень отдален-
но напомина-
ющая **Tomb
Raider** и до-
вольно по-
хожая на **Resi-
dent Evil**. То есть это нечто трехмер-
ное, имеющее сюжет, но, в отличие от
Tomb Raider'а, сюжет здесь играет до-
вольно небольшую роль. В основном,
надо не столько думать, сколько дол-
бить врагов, в изобилии бродящих по
трехмерным округам. Тем не менее,
содержание игры (в соответствии с на-
званием) повествует о походах героя
(который может быть либо очень мощ-



NIGHTMARE CREATURES

Жанр: Action
Разработчик: Kalisto
Выход: Осень 1997

ным, но не очень подвижным мужчи-
ном, либо шустрой, но хрупкой дамоч-
кой) по темным и мрачным подземель-
ям, наполненным этими самыми кош-
марными созданиями, с целью в оче-
редной раз навсегда разобраться со
всеми плохими парнями на свете, оли-
цетворящими силы зла. Самый Пло-
хой Парень и Главный Садист игрушки -

видный дея-
тель сатанинско-
го движения, печально
известный писатель Алистер
Кроули.

Игрушка смотрится неплохо уже на
ранней стадии разработки и, скорее
всего, составит весьма серьезную кон-
куренцию **Resident Evil 2**. Любителям
подражаться на мечах со странными рога-
тыми зверюгами и уродами-
зомбиками рекомендуется не
пропустить.



Похоже, осенью появится большое
количество экшн-игрушек а-ля
Tomb Raider и **Resident Evil**.
One — одна из них. Повествует
она о том, как некий мужик по имени
Джон Каин проснулся однажды поутру
и обнаружил, что на месте его бывшей
левой руки находится некий металли-

ческий агрегат неизвестного назначе-
ния. Джону предстоит пропутешество-
вать по пяти огромным уровням
малопонятного милитаристичес-
кого комплекса с целью спасти
мир от какой-то там очередной
угрозы и, что куда более важно,
выяснить, что случилось с его ле-
вой рукой.

Основным фактором, двигаю-
щим Джона вперед, является его злоба.
Наряду со всякими там традиционны-
ми показателями жизненной энергии,
здоровья и количества боеприпасов, на
экране имеется специальный «злобо-
мер». Когда Джон бежит и дерется, его
уровень злобности повышается, что по-
зволяет ему быть более агрессивным в
бою.

Если вас не напрягают тупейшие сю-

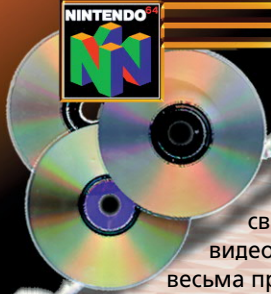
ONE

Жанр: Action
Издатель: ASC
Выход: Ноябрь 1997 года

жеты, вам может понравиться игрушка
про «Одного». Похоже, что и графиче-
ски, и технически она будет выполнена
неплохо. Но все же для начала по-
смотрите **Nightmare Creatu-
res** и, конечно, второго **Tomb
Raider**'а.



СКОРО



EXTREME G

Aclaim пытается восстановить свои позиции на рынке видеоигр и, похоже, идет в весьма правильном направлении. Во всяком случае, **Extreme G** — одна из игрушек, которые стоит ждать и которые стоит покупать сразу при появлении.

Итак, **Extreme G** — футуристический экшн-мотосимулятор, в котором вам предстоит носиться на одном из восьми (а с учетом спрятанных — двенадцати) странных мотоагрегатов (мо-

Жанр:
Издатель:
Выход:

Мотогонки
Acclaim
Ноябрь 1997 года

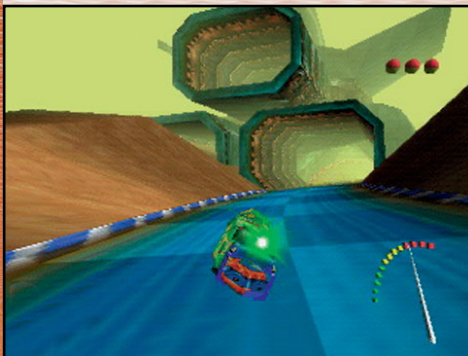
тоциклами этих монстров язык назвать не поворачивается), по ходу истребляя все на своем пути, в особенности если этим "всем" оказываются другие мотоциклисты. Трасс, на которых разворачивается действие, тоже двенадцать, и они представляют собой самые разные пейзажи: от непонятных фантастических миров, похожих на внутренности большого-большого зверя, до расписанных граффити городских окраин.

На сегодняшний день известны два вида оружия из довольно обширного арсенала, который будет реализован к осени:

Control Swap Missiles — ракеты, которые меняют способ управления вражьего мотоцикла (то есть тормоз становится акселератором, а правый поворот руля ведет к повороту налево), и **Phospor Flares**, ослепляющие всех оппонентов позади вас.

Вообще, игра обещает быть довольно интересной и непростой. Кроме столь необычного оружия тут будет еще масса веселых вещей типа изменяющегося уровня гравитации... Но главное, что обещает сделать

Acclaim — это возможность играть вчетвером!



MACE The Dark Age

Жанр: Драки
Издатель: Midway Home Entertainment
Выход: Ноябрь 1997 года

У него точно всегда будет в достатке в ассортименте видеоигр, так это всевозможных драк и единоборств. Большинство этих игр заслуженно забывают через месяц после их появления на свет, а производители, тем не менее, продолжают клепать видеодраки одну за другой. Фирма **Midway** утверждает, что она все это

прекрасно понимает, но собирается своим **Mace**’ом покорить сердца видеодрочунов.

Надо сказать,

Mace: The Dark Age — игра не новая. Она появилась на игровых аппаратах относительно давно и по-прежнему находится в списке хитов аркадных залов всего мира. Так что определенная почва для уверенности в своих силах у **Midway** есть.

В игре будет представлено 11 персонажей (из которых сейчас реально готов только один), отобранных с помощью активного общения с фанатами аркадной версии **Mace** из более чем 30

оригинальных персонажей. Арены драк в **Mace** очень большие и при этом не имеют традиционных жестких границ: каждая оканчивается каким-либо неприятным элементом, который по-немногу забирает у персонажа здоровье, если того угрожает на него попасть (это лава, зыбучий песок, токсичные отходы или просто торчащие из земли под разными углами ядовитые шипы). Игра будет также весьма сильна с графической точки зрения — разработчики уделили много внимания созданию специальных полупрозрачных объектов.





NINTENDO в Москве

64

скидка
\$20



Скидка на Nintendo 64

\$20

в любом магазине

Game Land



11101

Скидка действует
до 1 июля 1997 года



свидание с удовольствием

М а й - А в г у с т 1 9 9 7 г о д а .

Durex - презервативы номер один в Европе, и радио **Станция 106.8 FM** представляют серию вечеринок **Свидание с удовольствием**. Дополнительную информацию о датах и местах проведения вечеринок вы можете услышать в эфире радио **Станция 106.8 FM**.



Midway скоро собирается сделать лучшую гоночную игру для **N64** и активно демонстрирует ее тестовые версии. Несмотря на то, что, по утверждениям разработчиков, сделано пока только 30% игры, тем не менее, уже есть во что играть и получать от этого большое удовольствие.

В игре представлено четыре автомобиля и три большие трассы. Трассы официально расположены в городе Сан-Франциско (что следует из названия), однако реально наполовину выдуманы. Машины рассчитаны на разный уровень владения рулем — от довольно простой в управлении, но не очень скоростной модели, до чудовищных монстров, носящихся с жуткими скоростями,



Жанр: Гонки
Издатель: Midway Home Entertainment
Выход: Ноябрь 1997

но имеющих тенденцию постоянно выезжать, куда не следует. При этом для любой машины можно выбирать свой уровень сложности, включать и выключать автоматическую коробку передач и автотормоза и далее в том же духе.

По традиции, основное веселье от

автосимуляторов на видеоприводах происходит от возможности разнообразных способов свой автомобиль разбить. Об этом не забыто и в симуляторе от **Midway**. Машины красочно врезаются, много и красиво прыгают и летают (иногда поднимаясь выше крыш окрестных домов), причем разработчики оставили массу места для разрушительной фантазии игрока — способов разбить машину тут значительно больше, чем выиграть гонку.



Похоже, что **Nintendo** всерьез решила заняться проблемой симуляторов на своей новой приставке. И это неудивительно, ведь несмотря на популярность жанра, на **Nintendo 64** еще не вышло ни одной игры (кроме **WaveRace64**), которую бы можно было назвать симулятором.

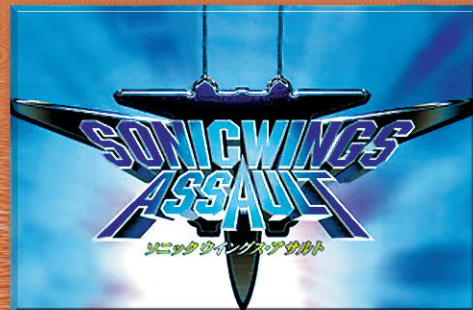
Теперь с помощью технологии **UltraVision** фирма **Paradigm** планирует создать первый боевой полетный симулятор на этой приставке. Графически это обещает быть одним из самых сильных продуктов, так как создатели намереваются использовать мощь практически всех доступных **N64** графических эффектов.

В игре можно будет летать на самых различных истребителях, включая **F-14**, **F-16** и другие, используя огромный арсенал вооружения и выполняя около 10

различных миссий, каждая из которых будет происходить на совершенно различных ландшафтах, включая и городские. В американской версии создатели планируют смоделировать город Нью-Йорк, в японской же — Токио.

Самолеты в **Sonic Wings** будут вести себя вполне реалистично, хотя и не на уровне современных симуляторов на персональном компьютере. Качество же интеллекта противников решено не особенно увеличивать, компенсировав это количеством врагов.

Стоит отметить, что за плечами **Paradigm Simulations** на сегодняшний день имеется всего лишь один коммерческий проект, игра **Pilot Wings 64** для этой же платформы. Но в то время за ее созданием усердно следила сама **Nintendo**, чего в этот раз сказать нельзя. Тем не менее, большой опыт



Жанр: Полетный симулятор
Издатель: Nintendo
Выход: Лето 1997 года

команды по созданию реальных, а не игровых симуляторов, быть может, скажется и на качестве этого продукта.

Остается только дожидаться конца лета и все увидеть собственными глазами.



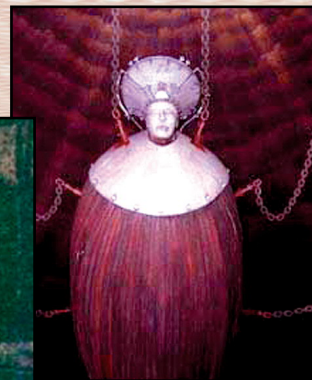


BAROQUE

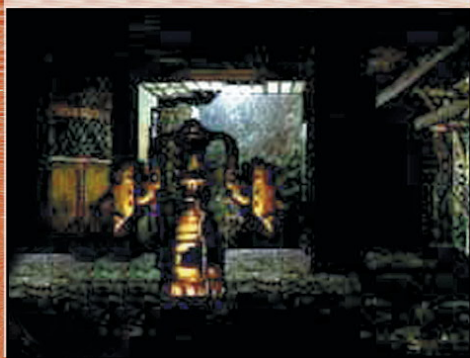
Жанр: 3D RPG
Издатель: GD-Net
Выход: Конец 1997 года

Еще совсем недавно компания **Sting**, разработчик игр для **Sqaure**, работала над многими хитами этой компании, включая даже серию **Final Fantasy** и многие другие «милые» глазу ролевые игры. Но теперь все изменилось. Отделившись от **Sqaure**, **Sting** решил коренным образом поменять свой подход к созданию игр. Вместо того, чтобы в очередной раз погрузить игроков в сказочный мир, населенный безобидными персонажами с

большими головами и огромными глазами, в их новом проекте **Baroque** для **Sega Saturn** нам придется попасть в настоящий ад. В этот раз главному герою игры (его так и будут звать — Герой) придется совершить путешествие по темному миру, населенному бесчувственными, но смертельно опасными созданиями, и некими существами, которых все считают ангелами. История игры чем-то напоминает «Восставших из Ада» с добавлением буддийской мифологии (так описали ее сами создатели). Технически **Baroque** также выходит за рамки классических RPG. В ней будет использован полностью трехмерный и достаточно мощный «движок», который позволит игрокам свободно путешествовать по всему обширному миру этой иг-



ры. Даже история не будет линейной. Множество развилки, а также несколько действительно разных окончаний позволят, если все удастся, выделить данный проект из остальных игр этого жанра. Издатель **Baroque**, **GD-Net** позаботился о том, чтобы к проекту также приложили свою руку известные сценаристы, художники и музыканты. Так что можно смело сказать, что игра, по крайней мере, будет качественной, если не гениальной.



Enemy Zero

Жанр: Приключение
Издатель: Sega/WARP
Выход: Осень 1997

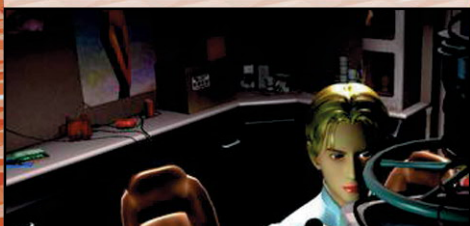
После ошеломительного успеха **D** в Японии, а также довольно приличной популярности в других частях света, **WARP** на протяжении полутора лет работал над своеобразным продолжением своего хита. **Enemy Zero**, главной героиней которой снова выступает **Laura**, поступил в конце года в продажу у себя на родине и снова побил рекорды продаж. И этому есть объяснение. В данной игре **WARP** устранил все

основные недочеты **D** и добавил необходимое количество нововведений, чтобы игра не стала очередным продолжением уже зарекомендовавшей себя концепции. Игра стала намного длиннее, разнообразней и сложнее. **Enemy**

Zero, которая будет издана на Западе самой компанией **Sega** эксклюзивно для **Saturn**'а, на сегодняшний день является настоящим стандартом для всех графических приключений. По своей сути игра скорее напомнит игрокам не **D**, а **Resident Evil**. Все четыре диска наполнены интересными головоломками, высококачественным видео, а также многочисленными **Doom**-подобными эпизодами, в которых вам придется сражаться именно с этими **Enemy Zero**, инопланетными созданиями, которые уничтожают все живое на своем пу-



ти. Весь «прикол» игры заключается в том, что сами враги невидимы. Их придется отслеживать на слух, с помощью сканера, реагирующего на движения. Добавьте к этому ограниченный запас вооружения, и вы получите одно из самых захватывающих и действительно страшных приключений нашего времени. Так что готовьтесь, фанаты графических приключений, так как выход **Enemy Zero** на английском языке уже не за горами.



Итак, господа, лед тронулся. Компания **3DO** наконец-то показала в действии одну из своих игр на 64 битную игровую систему от **Panasonic**, **M2**. И хотя после ознакомления с игрой **D2**, представленной на токийской выставке игрушек, мы примерно представляли, на что способна эта приставка, новая гонка **IMSA Racing** произвела гораздо большее впечатление. Все, что обещали ее разработчики, оказалось правдой. И теперь все разговоры о том, что мощнее - **M2** или **Nintendo 64** - можно смело прекратить. Графически **IMSA Racing** затмевает собой все предыдущие гонки на любой системе и лишь немного уступает последним разработкам Sega для игровых автоматов. Даже мощнейшие персональные компьютеры, оснащенные трехмерным акселератором типа **3Dfx**, пока не могут соперничать с этой мощностью. Текстуры в игре невероятно чисты, на заднем плане ничего не строится и не появляется из ниоткуда. Никакого знакомого по играм на **Nintendo 64** тумана, скрывающего все эти недостатки, в игре нет. Вся картинка прорисовывается до самого горизонта. Игра шла на разрешении 640x480, чего ранее в гонках на домашних приставках никто не мог добиться, а частота смены кадров не опускалась ниже 30 в секунду. Машины, все официально лицензированные, были созданы из полигонов на порядок большего количества, чем в любой другой гонке на домашних приставках. Результат здесь, как говорится, налицо. Для большего впечатления на экране выбора машины мы сможем наслаждаться видом автомобиля, созданного

IMSA Racing

Жанр: Аркадные гонки
Издатель: 3DO
Выход: Неизвестен

просто спрятали под покрывалом, чтобы всем было заметно, что это явно какой-то аппарат, а не фикция. Приставка работала на компакт-дисках, однако



из 7000 полигонов, на который подаются четыре независимых источника света. Саму приставку и джойстик к ней, как ни смешно это звучит, опять не показали. Ее



время загрузки было удивительно небольшим. Вся трасса загружалась в оперативную память всего секунд за пять. Качество видеозаставок было на порядок выше, чем на **PlayStation**, а те же самые спецэффекты, на которые способна **Nintendo 64**, шли

намного лучше. По большому счету, того ощущения, что вся картинка на заднем плане сильно размыта и нечетка, как на **Nintendo 64**, вы на **M2** не встретите. Не подкачал и звуковой процессор, который справлялся со своей задачей намного лучше, чем у **Sega Saturn** и у **Nintendo 64**.

Что же касается самой игры, то кроме своей графики она мало чем отличалась от стандартной гонки. Если кто видел в действии **Sega Touring Car** на игровых автоматах или **Porsche Challenge** на **PlayStation**, примерно могут представить, что ждать от **IMSA Racing**. Несколько интересных трасс, скопированных с реальных прототипов, несколько лицензированных автомобилей, аркадное управление автомобилем, - в общем все как обычно. Тем не менее, как демонстрация возможностей **M2**, **IMSA Racing** оправдала все наши ожидания и справилась со своей задачей.

Но риторический вопрос: «КОГДА ЖЕ ВЫЙДЕТ **M2**?» так и остался без ответа. В Интернете уже принимаются ставки на то, представит **Panasonic**



свою приставку на июньской выставке **E3** или нет. Мы же пока воздержимся от комментариев.



War Gods

Коды уровней:

Введите следующие коды в окне ввода паролей:

- 1: 5550 5556
- 2: 5551 5556
- 3: 5552 5556
- 4: 5553 5556
- 5: 5554 5556
- 6: 5555 5556
- 7: 5557 5556

Простые фаталити.

Включить код:

On Code 0322

Выключить код:

Off Code 2230

После нажатия высокого удара рукой+низкого удара ногой происходит фаталити.



Бесконечные продолжения.

On Code 0705 Off Code 5070

В окне опций можно активизировать режим **free play**

Первый игрок наносит больший урон.

On Code 7879 Off Code 9787

Первый игрок становится неуязвим.

On Code 2358 Off Code 8532

Второй игрок наносит больший урон.

On Code 3961 Off Code 1693

Второй игрок неуязвим.

On Code 1224 Off Code 4221

Быстрое прохождение.

После первой победы над компьютером, игра заканчивается.

On Code 4258 Off Code 8524



Rebel Assault 2

Легкий уровень сложности.

В окне ввода паролей введите:

⊗, ○, ⊗, ○, ⊗, △

Средний уровень сложности:

⊗, □, △, △, ⊗, △

Сложный уровень:

⊗, ○, □, △, ⊗, △



Iron and Blood

Играть за Lord Of Chaos.

На экране выбора персонажа введите следующий код:

↑, ←, →, ↓, △, ⊗

Играть за Minion Of Chaos.

L1, L2, R1, R2, ↑, ⊗.

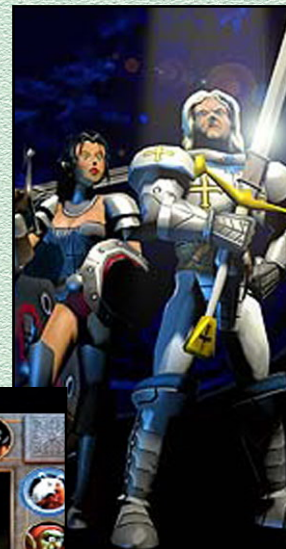
Играть за Strahd.

↑, ←, →, ↓, →, →,

→, ↑, R1, R2, L2, L1.

Тайные герои.

Нажав на экране выбора героя на



R1, R2, L1, или L2 вам станет доступен один из четырех тайных героев.

Kings Field 2



помощью кнопки **Strafe**. Таким образом вы убьете босса, не нанося практически никакого ущерба своему здоровью.



Как побить последнего босса. Когда вы будете сражаться со своим отцом и Seth'ом, используйте вашу магию «**Flash Magic**» и постоянно двигайтесь влево с

Twisted Metal 2

Коды уровней.

Введите эти коды на экране ввода паролей и нажмите старт.

AXEL

Moscow: ✕, △, ✕, ✕, пробел, пробел
Paris: ○, △, □, пробел, △, пробел
Amazonia: △, △, □, ○, ○, пробел
New York: пробел, △, □, □, ✕, пробел
Antarctica: ✕, ✕, △, □, △, ○
Holland: ○, ✕, ○, △, ○, ○
Hong Kong: △, ✕, ○, ✕, ✕, ○
Dark Tooth: △, □, △, □, пробел, □



GRASSHOPPER

Moscow: △, ✕, ○, пробел
Paris: ✕, △, ○, □, □, ○
Amazonia: пробел, ✕, ○, ○, △, ○
New York: ○, △, ✕, ○, пробел, □
Antarctica: ✕, □, □, ○, пробел, △
Holland: △, △, ✕, □, ○, △
Hong Kong: ○, □, □, ○, ✕, △
Dark Tooth: ✕, пробел, ✕, □, □, пробел



HAMMERHEAD

Moscow: пробел, △, ✕, ✕, ✕, пробел
Paris: Space, ✕, △, □, ✕, △
Amazonia: △, пробел, пробел, пробел, ✕, ○
New York: △, △, ✕, △, ✕
Antarctica: △, ✕, △, ○, ✕, □
Holland: △, □, □, ✕, □, пробел
Hong Kong: ○, △, ○, □, □, △
Dark Tooth: ○, ○, ○, пробел, △, ✕



MR. GRIMM

Moscow: △, △, ✕, ✕, ○, пробел
Paris: ○, ✕, △, ○, △, ✕
Amazonia: ✕, ○, ○, △, △, △
New York: △, пробел, пробел, ○, ✕, ○
Antarctica: ○, △, ✕, △, ✕, пробел
Holland: ✕, ✕, △, пробел, ○, ✕
Hong Kong: пробел, ✕, ○, △, □, □
Dark Tooth: пробел, □, △, ○, ○, △



MR. SLAM

Moscow: ✕, ✕, △, □, ✕, пробел
Paris: ✕, пробел, пробел, ○, ✕, □
Amazonia: ○, △, □, пробел, □, ✕
New York: △, ✕, ○, □, пробел, ○
Antarctica: △, пробел, △, ○, △, △
Holland: пробел, ○, пробел, пробел, ○, пробел
Hong Kong: □, пробел, пробел, △, пробел, △
Dark Tooth: □, пробел, □, △, ○, ✕



OUTLAW 2

Moscow: пробел, ✕, ○, пробел, △, пробел
Paris: △, △, ✕, ○, △, пробел
Amazonia: △, □, □, □, △, пробел
New York: ○, ✕, △, △, △, пробел
Antarctica: ✕, △, ○, ✕, △, пробел
Holland: ✕, □, □, пробел, △
Hong Kong: пробел, △, ✕, □, ✕, ✕
Dark Tooth: пробел, ○, ✕, пробел, △, пробел



ROAD KILL

Moscow: ○, ✕, △, □, □, пробел
Paris: △, пробел, △, пробел, пробел, ○
Amazonia: ✕, ✕, △, ○, □, △
New York: ○, пробел, пробел, ✕, пробел, ✕
Antarctica: пробел, △, □, ✕, ○, пробел
Holland: ✕, пробел, пробел, △, пробел, □
Hong Kong: △, △, □, △, ○, △
Dark Tooth: △, ○, ✕, △, □, ✕



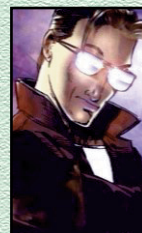
SHADOW

Moscow: □, □, пробел, △, △, пробел
Paris: ✕, △, ✕, □, ○, △
Amazonia: ✕, ✕, ○, пробел, △, ✕
New York: ✕, пробел, пробел, ✕, ○, □
Antarctica: ○, ✕, ○, ○, ✕, ○
Holland: ○, △, □, △, □, пробел
Hong Kong: ○, пробел, △, пробел, □, ✕
Dark Tooth: ○, △, пробел, △, ○, пробел



SPECTRE

Moscow: ○, △, ✕, ✕, △, пробел
Paris: пробел, △, □, ○, ○, ✕
Amazonia: ○, ✕, △, □, △, ✕
New York: пробел, ✕, ○, ✕, ✕, △
Antarctica: ✕, пробел, пробел, пробел, ○, △
Holland: △, пробел, пробел, □, ✕, □
Hong Kong: ✕, △, ✕, △, ○, □
Dark Tooth: ✕, ○, ○, ○, пробел, △



THUMPER

Moscow: ○, пробел, пробел, △, ✕, пробел
Paris: ✕, □, □, ○, ○, △
Amazonia: △, ✕, ○, пробел, □, пробел
New York: ✕, ✕, △, △, ✕, △
Antarctica: △, △, □, пробел, пробел, пробел
Holland: ✕, △, ✕, пробел, □, △
Hong Kong: △, пробел, пробел, □, △, пробел
Dark Tooth: △, пробел, □, □, ✕, ○



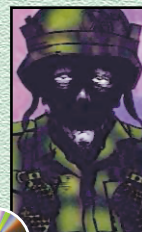
TWISTER

Moscow: ✕, пробел, пробел, △, ○, пробел
Paris: △, ✕, ○, ○, ✕, △
Amazonia: пробел, △, □, ✕, □, ○
New York: ✕, △, ✕, ○, ✕, пробел
Antarctica: ○, пробел, пробел, ✕, □, △
Holland: пробел, ✕, ✕, пробел, пробел, ○
Hong Kong: ✕, ✕, △, ✕, □, пробел
Dark Tooth: ✕, □, пробел, □, △, ○



WARTHOG

Moscow: △, пробел, пробел, △, □, пробел
Paris: △, □, □, □, □, □
Amazonia: ○, □, □, ○, ✕, ✕
New York: ✕, □, □, пробел, ✕, ○
Antarctica: пробел, ✕, ○, △, пробел, □
Holland: △, ✕, △, □, □, ✕
Hong Kong: ○, ✕, △, ○, пробел, ○
Dark Tooth: ○, ✕, △, ○, пробел, ○



Fighters Megamix

На экране выбора персонажа остановитесь на **Siba** и выберите его кнопкой **X**. В этом случае его обычный вид сменится на стилизованный под первый Virtua Fighter.

Выберите **Bark**, нажав одновременно **A+B+C**. Его костюм сменится на костюм Санта Клауса.

Выберите **Candy** с помощью кнопки **X**. Она заменится на Candy в костюме школьницы (босс первого уровня).

В режиме игры вдвоем выберите уровень **B.M.** Теперь оба игрока должны выбрать **Kumachan'a**. Перед битвой, как только комментатор скажет «**Round...**», нажмите вдвоем на **X**. После этого изображение на полу сменится на другое.



Для этого кода используйте опцию **Power On** в меню дополнительных опций.

Включите Сатурн. Нажмите **Start**, чтобы попасть в главное меню выбора режима игры. После этого нажмите одновременно **Start+A+B+C**. Прделайте эту процедуру 30 раз. После этого на экране выбора героя выберите **Kumachan'a** кнопкой **X**. Вместо него вам придется играть за секретного героя, **Mr. Meat**. С его помощью пройдите путь секретных героев, и вам придется сразиться с пальмой, символом Sega AM2.

В режиме тренировки вызовите список движений, нажав на **Start**. Теперь вы можете поменять музыку, нажав **L** или **R**.

Чтобы получить доступ к секретному герою – пальме AM2 – вы должны поиграть в игру в течение 85 часов. Точное время, которое вы провели за игрой, вы можете посмотреть в опции **Book Keep**.

После этого выберите **Kumachan'a** кнопкой **Z**.

Пройдите пути от **A** до **H**. После этого войдите в режим тренировки и проделайте правильно более 1100 разных движений. Выберите путь **I** с помощью кнопки **L** (левый шифт). После этого вам будет доступна секретная игра.

Проведите более 500 боев, и в режиме дополнительных опций вам откроется опция «**No Damage**». Включив ее, ваш персонаж не будет терять здоровья.

Прделайте правильно более 500 различных движений в режиме тренировки. После этого вы сможете выбрать, на ком вы в дальнейшем будете тренироваться.



Manx TT Superbike

Гонка на овце.

Выберите режим **Arcade** и выберите трассу. Теперь на экране выбора коробки передач нажмите:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, Z, Y.



Pandemonium

Все нижеприведенные коды вводятся в окне ввода паролей.

CORONARY – дополнительное здоровье.

VITAMINS – 31 жизнь

EVILDEAD – бессмертные враги

OTTOFIRE – оружие

никогда не пропадает

HARDBODY – невидимость

ALMABHOL – выбор

любого уровня, 31 жизнь и 7 сердец.

CASHDASH – после каждого уровня – призовая игра

TOMMYBOY – после каждого уровня призовая игра в пинбол

TWISTEYE – с помощью

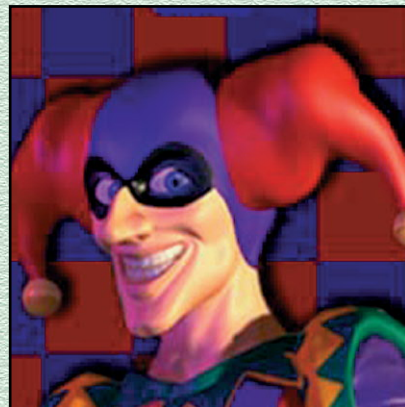
кнопок L,R можно вращать во время игры задним планом.

Нажав вниз, изображение вернется в нормальное состояние

INANDOUT – после окончания игры вас выбросит на экран выбора уровня.

BODYSWAP – с помощью клавиши Z можно во время игры

менять своих героев.



Hexen

На экране выбора опций введите :

вверх, вниз, влево, вправо, Y, Y, Z, Z, A, X, вверх, вниз, C, B.

Теперь вы можете проходить сквозь стены.



Star Fox 64



Убрать прицел.
Чтобы убрать изображение прицела, нажмите на **паузу** и нажмите **верхний левый шифт**.

Как перейти на сложный путь.

На первом уровне игры, как только на **Falco** нападет группа истребителей, взорвите их всех своей бомбой, либо уничтожьте их один за другим. Затем, когда вы попадете на часть уровня над водой, пролетите через все арки. Перед водопадом **Falco** прилетит к вам и предложит пролететь под водопадом. Пролетев под ним, вы встретитесь с другим боссом, убив которого вы перейдете на сложный уровень игры.



War Gods

Меню отладки.

На экране заставки введите: **⇨, ⇨, ⇨, В, В, А, А**

В нем вы можете включить использование легких фаталити, которые инициируются с помощью одновременного нажатия высоких + низких ударов ногой и рукой.

Бесконечные продолжения.

На экране заставки введите:

Левая **С**, левая **С**, **⇨**, **А**, **В**, верхняя **С**, правая **С**.

Играть за **Grox**:

на экране выбора героя введите:

⇩, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨

Играть за **Exor**:

⇨, ⇩, ⇩, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇩

Обычные фаталити.

Ahau Kin/Cy-5 - (3D) назад, вперед, высокий удар ногой для всех остальных: (3D) назад, вперед, высокий удар рукой.



Выброс за ринг:

(3D)назад + высокий удар ногой (рядом с оппонентом)

Апперкот: вниз + высокий удар рукой (рядом с оппонентом)

Фаталити для всех персонажей:

Warhead

FATAL: вперед, вниз, назад, высокий удар ногой (посередине ринга)



Kabuki Jo

FATAL: назад, вниз, вперед, высокий удар ногой + низкий удар ногой



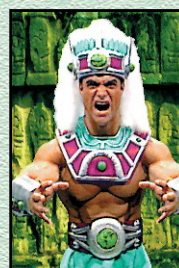
Tak

FATAL: назад, вниз, вперед, низкий удар рукой + высокий удар ногой (рядом с оппонентом)



Vallah

FATAL: вперед, вперед, низкий удар ногой (вблизи оппонента)



Ahau Kin

FATAL: (3D)вверх, вниз, вверх, высокий удар ногой (рядом с оппонентом)



Anubis

FATAL: вперед, вниз, назад, высокий удар рукой + низкий удар ногой.



Cy-5

FATAL: назад, назад, высокий удар рукой (посередине ринга)



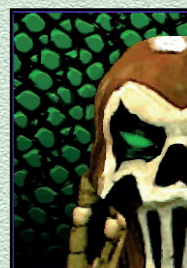
Pagan

FATAL: назад, вперед, низкий удар рукой, (на дистанции) назад



Maximus

FATAL: (3D) вперед, вперед, высокий удар рукой + низкий удар рукой (рядом с оппонентом)



Voodoo

FATAL: назад, вперед, низкий удар рукой





ТАКТИКА & СТРАТЕГИЯ

В дальнюю страну, в мир, полный тайн и чудес, странных существ и магических созданий, пришли злой обман и предательство...

Микубарцы были расой космических существ, выглядящих, как светящиеся шары. Они пришли в Балхейн для того, чтобы создать цивилизацию красоты и мудрости. У них была абсолютная сила, контролирующая миры, секретные знания, скрытые тайны Древних...

Была темная зимняя ночь, когда четыре существа пришли, чтобы прервать правление Микубарцев и принести вечное проклятие людям Балхейна.

Если я правильно помню легенду, у Микубарцев служил молодой священник Исмаил. Он был единственным, кто действительно знал все секреты Силы Микубарцев. Движимый завистью и жадностью, он обратился к Высшему Разуму, что, возможно, изменило историю Балхейна.

Обмануть Микубарцев было лишь частью замысла, но предать свой народ - это было уже слишком. Может быть монстры переоценили свою силу, но они точно недооценили силу Микубарцев.

Столкновение двух сил было ужасным, а нападение на Микубарцев было жестоким и вероломным. Естественным следствием этого было высвобождение дикой злобы Микубарцев, которая вызвала ужасные катаклизмы.

Планета была разделена на четыре отдельных края, в которых правили лед, туман, вода и огонь. Четыре монстра начали править в четырех отдельных краях. Это и стало вечным проклятием беспомощных людей Балхейна.

Исмаил был единственным, у кого был камень Микубарцев. Где он сейчас - неизвестно...

События, в которых ты будешь участвовать - это история молодого парня по имени Квикторп, который отправляется в путешествие по миру. Это своего рода сказка, но это также путешествие по потерянному миру Балхейна...

Как вы наверное уже догадались, очередной спаситель мира - это вы и теперь только от вас зависит судьба Балхейна. Ну что ж, меч нам в руки, или что там... ах, да, талисман против всякой нечисти - и вперед, страна должна знать своих героев в лицо. Сразу скажу, что **Fable** относится к числу квестов, в которых можно умереть много раз и по-разному, так что не забывайте периодически сохраняться, чтобы потом не было мучительно больно проходить все это снова и снова. Правда, смерть здесь какая-то безмятежная, без криков и насилия, как бы прописанная в полутонах, как и вся игра. Но от этого все равно не легче, так что не пренебрегайте советом и почаще сохраняйтесь.

Fable

Квикторп выходит на тропу войны

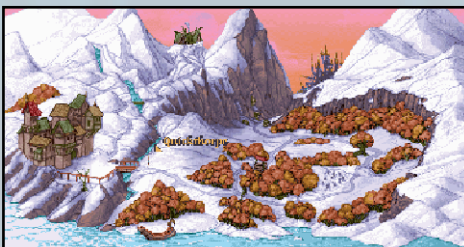
СТРАНА ВЕЧНОЙ ЗИМЫ

С чего же начать спасение мира? Ну конечно же, надо просто найти Ледяного Великана и пришить его, чтобы другим не повадно было. Но тут-то и начинаются первые трудности. На опушке леса, на дороге, ведущей аккурат к этому самому Великану, сидит приличный мужчина, на поверку оказывающийся обычным вымогателем, и ни в какую не хочет пропускать нашего героя, спешащего ринуться в бой. Плюс к этому твердит, что кто-то нехороший украл его ожерелье, как будто не знает, где живет, и что оставлять вещи без присмотра крайне неразумно. Но делать нечего - придется искать в другом направлении. Пойдем к мосту за деревней. Кстати, по пути можно заглянуть на замерзшее озеро и на корабле разбудить дремлющую фею Весны - Симбелину (посмотрев на сиденье), которая даст нам очередной талисман, светящийся в темноте. Это чтобы потом не тратить время.

Итак, мост за деревней, а за ним охотник. Можете поговорить, все-таки живой человек на этих безбрежных ледяных равнинах. Что касается разговоров, то они присутствуют в избытке, правда по большей части они бессодержательны, но иногда бывает интересно послушать своеобразный юмор персонажей. С охотником можно говорить, а можно и не говорить, впрочем, как и с большинством других героев на прохождение игры это не влияет. Однако если вы в совершенстве владеете английским (а иначе зачем вы взялись за квест, построенный на диалогах - вы же не

мазохист), то эти бессвязные где-то диалоги наверняка порадуют вас своим жизнеутверждающим юмором. Итак, мост, мост, мост... Стойте! Чуть не забыл. Нельзя нам на мост - слишком уж он хрупок, а Квикторп не умеет плавать. Внимательно посмотрите на безмятежно перекатывающиеся волны (и обрушивающиеся стремительным домкратом - эк за-вернул-то!) и вы наверняка обнаружите там камни, по которым можно безбоязненно перебраться на тот берег, как, впрочем, и обратно.

На другом берегу реки все так таинственно, все - загадки... Простите, отвлекся. На том берегу нас ожидает гостеприимное жилище ведьмы Вельды, являющейся по совместительству подругой Ледяного Великана.



Перед домом, а также в подвале и в самом доме находится куча разнообразных вещей. И тут впервые возникает дилема - брать или не брать? Каюсь, я брал все, что плохо лежит (благо «инвентори» бездонная - хоть слона положи), что впоследствии сильно осложнило мне жизнь (а попробуйте сотню разных вещей друг на друге!). В общем, в дальнейшем я буду рассказывать только о самых необходимых вещах, а с остальными экспериментируйте сами, если есть время и желание. Сперва в подвал за золотой статуэт-

кой и мотком веревки. Далее - в дом. Что, какой-то кот преграждает нам дорогу? Ах это уже и не кот, а привидение? Тем хуже для него. Где наш талисман от злых духов? Путь открыт! Не страдайте kleptomанией - в доме нам понадобится только зерно. Теперь - назад, в лес. Отдаем мужику статуэт-



ку (берем из «инвентори», наводим на мужика и щелкаем правой кнопкой мыши, пока внизу экрана не появится лаконичная надпись «дать»), и, как говорится, молодым везде у нас дорога...

Куда дальше? К колодезю что ли? Можно опять же поговорить все с тем же охотником. В отличие от первой встречи он не в пример разговорчивее. Гораздо смешнее, но все также не информативно. Далее - в колодец. Как? А веревка на что? Привязываем ее к вороту и вни-и-и-з!

Свет! Свет! Кто выключил свет? Черт с ним, кто выключил, кто вот включит? Ах, ну да, как же мы с вами забыли про талисман Симбелины? Надо бы его использовать, что ли. Ну вот и просветление пришло. На полу в грязи лежит кусок каменной таблички - обязательно возьмем.

Скажу больше - другой кусок мирно пылится в соседней пещере. А если их еще и соединить, то такое получится! Но обо всем по порядку. Наверх - на свободу, с чистой, так сказать, совестью.

Теперь сходим в долину статуй. Если внимательно посмотреть на памятник воину-освободителю, на плече которого сидит птица, то можно обнаружить сына охотника, а заодно и узнать кое-какие душещипательные подробности из жизни этой самой птицы. Но нас, как и всякого нормального воина, интересует исключительно ржавый щит, выглядывающий кра-





ешком из-под снега.

Вперед, на следующий экран, к дублированному дереву. А кто это на дереве? Нет, я не про маленького Дримма, который, кстати, исчезает после непродолжительного разговора с ним (дела наверное), а, скорее, про сороку, которая держит в когтях ожерелье нашего жадного знакомого. Используем на сороку зерно, так удачно украденное в доме Вельды, и забираем ожерелье. Кстати, в пеньке, где сидел Дримм спрятан рычаг, за который стоило бы потянуть.

В дупле придется чуточку помародерствовать (вообще-то это периодически придется делать. Ничего не поделаешь - такова буйная фантазия авторов). Снимаем кольцо с руки правого скелета и наружу. Хотя нет, что это такое? Никак ядовитые (наркотические) ягоды. В дальнейшем одна из них сильно пригодилась бы. Но голыми руками их не возьмешь! Что ж, ради такого дела вернемся на опушку и поменяем у нашего старого знакомого ожерелье на перчатки. После этого - снова в дупло за ягодой.

Далее наш путь лежит на перекресток. Пойдем на тропинку в кустах, так как еще издревле известно, что «нормальные герои всегда идут в обход». Сколь тропинке ни виться, все равно приведет к логову людоеда. Если вас съели в первый раз - не отчаивайтесь, восстановитесь и спрячьтесь в кустах правее входа. Если вас съели во второй - значит вы спрятались не там. Все хорошо, людоед ушел, но вот незадача - он запер за собой дверь. Но нас ведь это не остановит, не так ли? Там, где нет прямого пути, всегда найдется обходной. Вот оно, отверстие над входом! Внутри нас интересует содержимое «волшебного сундука». Кстати, ключ от него находится под подуш-



кой, как в лучших домах Филадельфии. Берем из сундука фляжку с нефтью и рвем когти в направлении замка Ледяного Великана. Вновь тот же перекресток, но на сей раз в безлюдность лесного пейзажа органично вплелись трое грабителей, не придумавшие ничего лучшего, кроме как потребовать у нас деньги. Ну сейчас мы их!

... Вновь тот же перекресток, но на сей раз мы не будем бездумно бросаться на каждого встречного-поперечного, тем более если их трое. Попробуем предложить взамен денег чего-нибудь ценное, я полагаю, кольцо вполне подойдет. Оглядываем то, что осталось от главаря и забираем любезно оставленные ножик и повязку.

На пути к победе (пока еще не полной,



но безоговорочной) нас ждут непроходимые горы и говорящая каменная голова, которой позавидовал бы сам профессор Доуэлл. И то, и другое решается чтением заклинания с каменной таблички, найденной в колодце. Путь открыт, но сначала неплохо было бы подняться на скалу и забрать у очередного покойника спичку. Бедняга замерз насмерть, и огонь ему теперь вряд ли поможет.

Наконец-то он здесь - наш главный злодей Страны Вечной Зимы. Вот только как с ним бороться? Скажу вам по секрету, существует один старинный дедовский метод борьбы с драконами и прочей нечистью - надо насыпать соли на хвост монстру и трижды сплюнуть через левое плечо. Ну и как, не помогает? А попробуем что-нибудь менее экзотическое, например,

растопить Ледяного Великана, посредством бросания в него посуды с нефтью и поджога оной спичкой, пожертвованной нам великодушным путником с вершины. Злодей повержен (можете нарисовать на щите первую звездочку), но сокровища его охраняются фотонными лучами. Вот тут нам и приго-

дится ржавый щит, только его надо почистить повязкой грабителя.

Совет дня: не забыть взять изумруд!

Вот и новый объект охоты - гигантская птица. В чем смысл охоты? Правильно - накормить и напоить зверя, в данном случае птицу. И вперед - к новым приключениям. Нельзя расслабляться - нас ждет Страна Тумана!

СТРАНА ТУМАНА

Перво-наперво неплохо было бы осмотреться на местности, если уж ящер-охранник нас все равно не пропускает в башню (а вы можете себе представить охранника, пускающего первого встречного на территорию охраняемого объекта?). Зато в болоте под мостом лежит отравленный опоссум. Берем и дальше. Оп, облом, дальше не дает пройти болотная королева Джемим, вообразившая себя музыкантом и играющая на гипнотическом барабане. Вообще, вся эта часть получилась несколько с музыкальным оттенком. Что ж, попробуем подружиться с секьюрити. Дадим ему отравленного опоссума, вдруг поможет. Помогло, но несколько неожиданно, что ли. Вместо того, чтобы склеить лапы, охранник заявляет, что мертвые опоссумы - его любимая еда, и дает нам нерабочий слуховой аппарат, впрочем более похожий на горн. А почему он, собственно, не работает? Давайте посмотрим...

Ага, кто-то шибко умный догадался спрятать в него беруши, или, по-нашему, восковые затычки для ушей. Эй, я же ничего не слышу! Ну вот, нехорошо как-то получилось, ни за что, ни про что обидели Джемим, вон как расчувствовалась, даже барабан бросила! Кстати, подберем.

Чтобы больше уже сюда не возвращаться, сходим на паузную площадку. А я и не знал, что пауки так ненавидят звуки горна! Очередное мародерство даст нам в итоге маленький золотой ключик. А теперь назад, к Деревянной башне.

Самое время сыграть нашему лучшему другу на тамтаме-самоплясе. А если взглянуть на этого впавшего в спячку ящера чуточку поближе? Ну конечно, вот он, заветный ключик от заветной дверцы. Да, не забудьте копые.

В башне нам необходимо подобрать с пола старое одеяло, снять со стены топор, умыкнуть с полки за ширмой старую книгу и, наконец, открыть маленьким золотым ключиком маленький замочек на дверце клетки. Ну вот, так я и знал - опять фея. Правда, на сей раз не в пример сексуальней предыдущей, и стремящаяся всучить нам очередной волшебный порошок.

Что ж, по крайней мере, если уж не может, то и не помешает - это точно.

Вперед, наша цель - Древний Город на вершине горы, оплот Змея-Демона. По пути не забыть бы взять на площадке кувшин



с водой. А вот и ворота. Кто тут нас не пускает? Могучий Титан? Как там у нас в рецепте: смешать две трети порошка феи Айрис с одной третью воды? Оп, опять переборщили, но Титана как ветром сдуло. Вы не думайте, он вообще-то сильный, только легкий. Самое время переквалифицироваться в медвежатника и топором вскрыть дверь в хижину привратника. Между прочим, в хижине на полу справа, в куче соломы лежит несколько золотых монет. Берите, берите, денег много не бывает, а потом они, ох, как пригодятся.



Осталась последняя загадка перед входом в город - как открыть ворота? Опять музыкальная. Ау, мы ищем таланты! Видите три выделяющихся по цвету плитки? Каждая из них издает определенный звук, и наша задача - нажать их в правильной последовательности. Для тех, кто знаком с музыкой не понаслышке: сначала средний тон, потом - высокий, и, наконец, низкий. Для всех остальных: первой надо нажать левую плитку, затем ближнюю к нам, и, в заключение, дальнюю. Для тех, кого не устраивают оба эти пути, остается путь проб и ошибок.

В городе, посреди площади сидит привязанная горгулья, которая ни в какую не хочет пропускать нас к «летучему голландцу». Ключ оказывается у старика-библиоте-

каря Изииона путем длительных переговоров (упомяните об Айрис и отдайте старую книгу, позаимствованную в Деревянной башне в начале уровня). Изиион даст вам также старинный ключ Микубарцев и инструкции по его применению.

...Темная громадина храма нависала мрачными стенами над главной площадью города... Одним словом, Змей-Демон элементарно убивается при помощи копья, прихваченного у ящера-охранника.

Нота Бене: не забыть взять бриллиант!

На корабле попытаемся уломать капитана отвезти нас к Затопленной Крепости. Сколько-сколько? 15 золотых?! Да это же целых три Буратино! Попробуем уговорить юнга исправить капитанский преискурант.

Между прочим, юнга тоже человек, и, как и каждому человеку, ничто человеческое ему

не чуждо. А это означает только одно - бесплатно он работать не будет. Хорошо хоть, что его деньги не интересуют. Так, а что же может заинтересовать маленького ребенка? Ну конечно же, свежий, розовый лоллипоп. Так-так, где же я его видел? Ну естественно, на ленте у горгулий, живописно поглощающих ногу старого моряка, притулившегося рядом с их дверью. Лоллипоп (в простонародье леденец) надо отобрать у маленькой горгульи, сидящей слева.

Юнга доволен, преискурант исправлен, новая цена - 8 золотых. А у нас только 6? А вы в храме обыскали скелета, того что слева? Нет? А зря, батенька, зря.

Из-за острова на стрежень, на простор... Ну, вот мы и на месте. Только вот неуязвочка - кругом вода, которая к тому же кишмя кишит акулами, а Квикторп не умеет плавать.

Сперва - в каюту капитана за пергаментом с заклинанием, мирно покоящемся на столе, грязными вонючими носками, возлежащими на кровати (что поделать, надо - так надо), и магическим камнем, без которого заклинание способно нас пре-

вратить в лучшем случае в козла.

А то ты не знал! Конечно, коробка с камнем закрыта. Ключа нет, так что придется обойтись отмычкой, сооруженной из заколки для волос, найденной под подушкой.

Далее в трюм за куском мяса, надежно



спрятанным в бочке. Кладем мясо в носок и бросаем его акуле. Эк ее бедную. (Ну и носки у вас, товарищ капитан!) Осталось только проглотить магический камень, прочитать заклинание, и вперед, точнее, вниз! Нас ждет Страна Воды!

СТРАНА ВОДЫ

Осмотр на местности ничего не дает. Зато дают морские коньки. Морские коньки дают нам водоросли (при повторной встрече после изнурительной беседы). Наш путь лежит к затонувшей крепости, вход в которую преграждает электрический угорь. Я лично так и не смог попасть в крепость с парадного входа (а может, это прикол такой - всюду вламываться с черного?). Изголодавшийся краб Лерой с радостью меняет на водоросли свою лопату. Берем - пригодится.

У Раковины краб-садовник Уильям в конфиденциальной беседе поведаст нам, что Мистер Купп, торговец жемчугом, живущий в этой раковине, без этого жемчуга не будет даже разговаривать с нами. Отправляемся за жемчугом, который находится в раковинах на краю пропасти (Эх Квикторп, Квикторп, сказок что ли в детстве не читал о том, что не рекомендуется общаться с Сиренами?) и на Тропе Кораллов. Рецепт по открыванию раковин: воспользуемся проверенным дедовским методом - вскрыванием раковин с помощью ножа. Кстати, здесь же, на Тропе Кораллов, можно узнать о том, как «понижили в дол-



жности стража моря Кхора» от него самого.

Три крупных одинаковых жемчужины Мистер Купп с удовольствием поменяет нам на карту, где указано местонахождение мифических сокровищ Короля Тата (лучше уж синица в руках!), и останется только откопать эти самые сокровища.

Далее идет что-то от любимого всеми «Дигера». Рвем к Лесу Водорослей и судо-



рожно пытаемся раскопать взрытый кем-то песок (вот и лопата пригодилась). Как, еще не нашли? Подсказываю: чуть выше и левее морской звезды. О да, наконец-то, вот они - легендарные сокровища Короля Тата. А может это фикция? Как проверить? Шевели мозговой извилиной! Замки открываются ключами, либо отмычками. Так и есть - сокровища. Эх, жаль здесь нет бан-

ков! Но все еще остается неудачник Кхор, ни в какую не пропускающий нас в пещеру. От нас требуется приобрести входной билет. Караул! Обдираловка! Билетера на мыло! Кстати, а где он? Остались от козлика (то есть от Кхора) рожки да ножки, то есть шлем да копье. Слабое утешение, но придется взять копье, авось да сгодится.

В пещеру! После площадки с лифтом начинается лабиринт, выйти из которого живым и невредимым - ваша цель, а моя задача - помочь вам это сделать наиболее быстро и безболезненно (смотри схему).

Ломом разбиваем доски, преграждающие путь (ха, вы же не подумали, что такое препятствие может нас остановить!), и нашему взору предстает Горгона, хранительница сапфира. Главное - не ошибиться с от-

ветом, а дальше все пойдет как по маслу. Берем копье Кхора и просто разбиваем иллюминатор. До свидания, госпожа Горгона!

Подсказка: не забыть взять сапфир!

Переводим переключатель в нижнее положение и бежим к шахте лифта.

Внимание! Слабонервным, а также женщинам и детям, просьба отвернуться от мониторов! Устраивайтесь поудобнее, не забывайте о привязных ремнях... Наш лифт отходит...

Следующая остановка - Ад.

СТРАНА ОГНЯ

Что за черт! (Господи помилуй.) Почему остановился лифт? Куда смотрят здешние лифтеры? И что это за транспарант: «666. Добро пожаловать в Страну Теней!»? И вообще, куда подевался наш парашют? Как не выдали?! Придется обойтись старым одеялом.

Какие странные ворота, да к тому же еще и говорящие! Сим-сим, откройся!

И незачем меня так хватать. Эй, куда это вы меня тащите? Эй, есть здесь кто живой? Эй! Мы, конечно, не граф Монте-Кристо, но тоже умеем ложкой копать подземные ходы, вот только ход наш ведет не на волю, а в соседнюю камеру. Это что. Хорошо еще в соседнюю. А то вот у режиссеров Цукер и Абрахамс в «Совершенно секретно» подземный ход вел из своей камеры в свою же. Этот старик, прикованный к стене, либо глухой, либо спит, либо уже умер.

Старик! Я пришел дать тебе волю! Ну вот, умер. А что это в кармане блестит? И он не мог с этим ключом выйти на волю сам? Интересно, а ключ подошел бы, если бы замок не расплавился? Возвращаемся в свою камеру, открываем дверь и спокойно выходим наружу, не забыв прихватить по пути кубок, валяющийся на полу.

А вот и стражники, близнецы Билл и Булл, курят на посту. Смирно! Ты как разговариваешь с офицером?! Документы!!!! Пригодятся.

Как перейти мост, если он отсутствует? Вообразив себя Бубкой, разбегаемся, отталкиваемся копьем Кхора и спокойно перелетаем на тот берег. Путь наш лежит вниз, к реке Стикс. Что еще нужно для счастья



обыкновенному герою, кроме кубка, полного кипящей лавы. Предъявляем перевозчику удостоверение и пересекаем потоки полнолавной реки по Адской железной дороге.

А вот и он, последний монстр в этой игре. Ну ничего, лава, выплеснутая из чаши в лицо, успокоит его навсегда. А где же звуки фанфар? Либо их под землей не слышно, либо мы что-то не доделали, либо одно из пяти.

Не забыть взять рубин!

Выход отсюда только один - через пустую катакомбу. Вызываем лифт, и наве-ерх!

ЗАТОПЛЕННАЯ КРЕПОСТЬ

Место действия то же - путь через лабиринт к месту последней встречи с Горгоной, действующие лица - те же, плюс Исмаил, дважды предатель рода человеческого. К нему, кстати, можно заглянуть, чтобы узнать, из-за чего же весь сыр-бор, и что, собственно, делать с камнями.

Дальше вам решать - отдать камни и ключ Микубарцев Исмаилу или все-таки нет. Я бы не стал. Но если уж вы отдали, то восстановитесь и продолжайте как ни в чем не бывало.

Кабинет Горгоны встречает нас безмолвием. Прикрепляем камни на ключ Микубарцев, вставляем ключ в нишу на двери, специально для него предназначенную, и входим в машинный зал.

Так вот где сосредоточены все знания Микубарцев! Попытаемся поудобнее устроиться в кресле, в том единственном целом, что посередине. Если я правильно помню сценарий, сначала я должен что-то сделать. Ну да, нажать кнопку «старт».

«Доброе утро, Квикторн! Как поживает мой любимый мастер магии сегодня? Ты знаешь, я никак не могу понять, чем именно ты отличаешься от остальных? Но тем не менее я надеюсь, что тебе не надо напоминать. Сегодня у тебя особенный день, тебя ждут пироги и горячий шоколад в звенящей чашке. Все как ты любишь. Все завидуют твоей участи. Увидимся в следующем году...»



PERFECT WEAPON

ПОЕДИНОК
ЭТО ТОЛЬКО
ПОЛОВИНА
СРАЖЕНИЯ



ELECTRONIC ARTS



Покупайте в магазинах:
Магазины компании «GameLand»
Москва, тел. (095) 288-3218

1. Центральный магазин: с/к Олимпийский, 8-ой подъезд, т/ц Новый Колизей (ст. метро «Пр. Мира»)
2. ул. Новый Арбат, 15 (рядом с магазином «Британский Дом») (ст. м. «Арбатская»)
3. ул. Арбат (Старый), 21 (рядом с магазином «Hugo Boss») (ст. м. «Арбатская»)
4. ул. Б. Якиманка, 52-54, магазин «Искусство», (ст. м. «Октябрьская»)

Санкт-Петербург, тел. (812) 277-4571

5. Невский пр-т, 135. (ст. м. «Площадь Вос-

стания» или «Площадь А. Невского»)

«Дом Технической Книги»,
Ленинский пр-т, 40, тел. 137-6888
«Дом Книги», Новый Арбат, 8

Магазины концерна «Белый Ветер»
(тел. для справок 928-7392, 928-7394)

Ул. Никольская, 10/2 (ст. м. «Лубянка»)
Смоленская пл., 13/21 (ст. м. «Смоленская»)
Ул. Профсоюзная, 63 (ст. м. «Калужская»)

Магазины концерна «Союз»
«Цефей», ул. Крылатские холмы, 27/1,
тел. 202-9779

«Норис», Ленинградский пр-т, 33А,
тел. 945-8504
«Союз-Арбат», Дмитровское шоссе, 43,
тел. 976-0468
«Союз и К», ул. Верхняя Радищевская, 22,
тел. 915-1018
«Время», ул. Вишняковская, 20А, тел. 374-9691

Торговый дом «Компьюлинк»
Компьютерный салон, ул. Удальцова, 85/2,
тел. 564-8863
ТД «Эдельвейс», Щелковское ш., 5/1,
тел. 961-3450, 961-3451
ТД «Компьюлинк», Садовая-Триумфальная, 12,
тел. 209-5495, 209-5403

Дмитрий ПРЫГИН

Ненавязчивые советы:

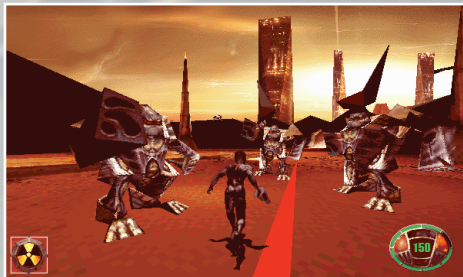
1. Играйте под Windows 95 – зависала «всего» пару раз (в т.ч. перед финальным клипом). Моя версия под DOS висла очень часто.
2. Заранее отключите все ScreenSaver и не переключайтесь по ALT-TAB – переключиться в игру обратно будет невозможно.
3. Не пользуйтесь во время игры мышью – она дает замедленную реакцию.
4. Включите CapsLock – режим постоянного бега. Если бегать постоянно – в вас труднее будет попасть.
5. Скачайте упомянутые ранее последние Patches по адресу около www.shiny.com
6. Если у вас закончились гранаты, мортар или ядрена бомба – не паникуйте. В том случае, если это необходимо для дальнейшего прохождения игры – вам их сбросят.
7. Когда вы летите с орбиты на Землю, избегайте луча радара и наводящихся ракет. По пути вниз можно собирать посылаемые вдогонку доктором боеприпасы.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Мир первый 1E

Арена 1

Приземлившись, оглянитесь и поймайте бегущее «Самое трусливое здоровье» для увеличения жизненной силы. Бегите по коридору к арене. Убейте приземлившихся друидов



(Стрелять можно и пока они еще в воздухе, зеленая стрелка – здоровье друида). Слева на арену спустится «Самая маленькая в мире Атомная бомба». Возьмите ее и бросьте в дверь со значком «плутониум» с достаточного расстояния. Сбейте летающего друида, и путь свободен. Бегите в коридор. Яблоко прибавляет силы только если здоровья меньше 100%, а у вас – 150%, так что его можно не есть.

Арена 2

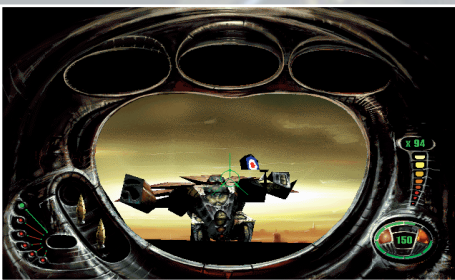
Оказавшись на арене, войдите в снайпер-



Mode («Space») и поймайте в прицел друида на башне впереди. Увеличьте изображение («А», «Z»), дождитесь, пока друид не закроет голову мишенью, и стреляйте в яблочко. Таким же образом уничтожьте еще двоих появившихся друидов, затем подстрелите приземлившуюся урну с черепом, и башня взорвется. Выйдите из снайпер-Mode. Подберите опустившуюся на парашюте гранату, киньте ее («Enter») в красное непробиваемое стекло с достаточного расстояния, и оно разобьется. Планируйте с верхней



ступеньки вниз (удерживать «Alt») на колонну, где стоит Мортар. Взяв Мортар, войдите опять в снайпер-Mode и прицельтесь в черное окно на башне. Целиться надо чуть выше. Выстрелите пару Мортаров в дырку, и красная стеклян-



ная стена внизу взорвется. Бегите в башню и уничтожьте Генератор друидов в центре комнаты. Возьмите снайпер-гранаты, уничтожьте трех друидов «контрольными в голову» (Целесообразно не тратить снайпер-гранаты и переключить оружие в снайпер-Mode на обычные пули «1»), затем подберите «Пустышку» за стеклянными колоннами. Прыгайте по колоннам, как по ступенькам вверх (чувствуя приятное ощущение легкости).

Арена 3

Оказавшись на арене, остановитесь и поймайте на мушку в снайпер-Mode дальнейшее здание. Подстрелите любую из трех урн с черепом над дверью – здание взорвется и дверь будет открыта. Возьмите справа от вас «собачью голову». В снайпер-Mode на открытых пространствах можно вызывать Бонса-пилота и на-



носить бомбово-косточные удары («6», «Ctrl») и подождать, пока он прилетит. Бегите через все поле к двери, выкинув по пути «Пустышку» («[», «]» – выбор предмета, «Enter» – использование), чтобы отвлечь друидов и танк. В здании уничтожьте Генератор друидов, отстреливаясь от стражей. Когда он взорвется, прыгайте в образовавшуюся дыру.

Арена 4

Возьмите суперпулемет. Осторожно: в коридоре на вас нападут три разъяренных друида с бочками. На станции уничтожьте Генератор друидов на платформе слева, затем перепрыгните на правую сторону и расстреляйте второй генератор в арке. Возьмите гранаты и бегите через поезд к большой двери. Когда появит-



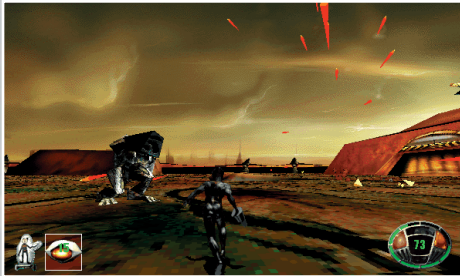
ся танк, закидайте его гранатами. Бегите в комнату, откуда выехал танк и найдите выход.

Арена 5

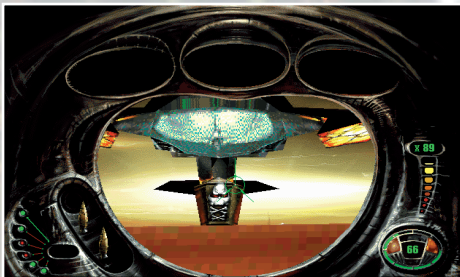
Убейте друида у входа на арену и стрельните в пульт рядом с ним пару раз. Появится корабль-бомбардировщик и приземлится недалеко от вас. Прыгайте в Корабль, и вы в бомбинг-Mode. Перед тем, как высадить вас на том же



месте, корабль облетит всю арену. Используйте эту возможность для того, чтобы очистить арену от друидов. Перемещая прицел, целитесь во все враждебное и мирное, особенно прилежно относитесь к трем Генераторам друидов рядом со зданием. Запас бомб неограничен («Ctrl»), правда, возможны небольшие задержки при перезарядке. По возможности бомбите крыши



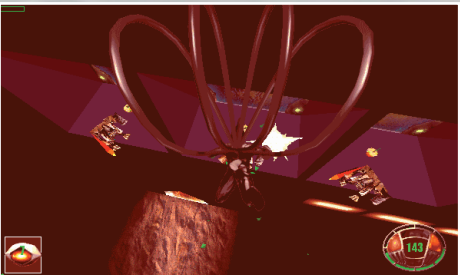
зданий, чтобы открыть двери в них (крышу здания можно попробовать взорвать и в снайпер-Mode, когда над ним висит корабль с урной). После приземления бегите в среднее дальнее здание, по пути забежав в два ближних и пополняв запасы здоровья. Имейте в виду, что второй раз бомбардировщик не прилетит, а все остальные корабли – друидские. Одновременно с приземлившимся танком над крышей среднего здания зависнет вражеский корабль с подве-



шенной под ним урной с черепом. Подстрелите урну в снайпер-Mode, и вход в здание будет открыт. Внутри забейте Генератор друидов и появится ядрена бомба. Возьмите ее. Никогда не пробовали индюшатину? Поправимо – с хрустом надкусите индюшку и наблюдайте увеличение здоровья на 50%. Обегите здание вокруг, и увидите дверь с атомным замком в задней стенке арены. Ну а что открывает такие замки, вы знаете.

Арена 6

Подстрелив 5 летающих друидов, бегите по каньону направо. Спрячьтесь от пушки за пос-



ледним выступом справа. Презрительно выкиньте влево «Пустышку» и расстреляйте выколачивающего пух из «Пустышки» врага. Гранаты облегчат вашу задачу. По завершении запрыгните на выступ и войдите в снайпер-Mode. Закиньте по Мортару в каждую из четырех труб

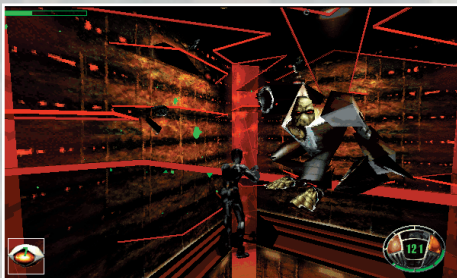
над клетками с издевающимися Друидами, и они поймут, как ошибались насчет своей безопасности. Если у вас закончатся Мортары, поищите вокруг – халая rulez. Вместе с последней клеткой взорвется и все здание. Расстреляйте пару танков на другом краю пропасти, спрятав тело в утесах и вышагивая направо-налево. Затем заберитесь на самую высокую точку вашей



го края обрыва и планируйте на другой конец (используйте «Alt», чтобы зацепиться и подтянуться на другом краю обрыва). Догоните и добавьте «Самому трусливому здоровью». Прыгайте в пропасть и летите вниз к выходу.

Арена 7

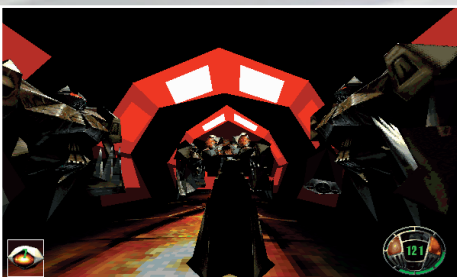
Прыгайте вниз со стеклянной платформы и планируйте, избегая пиков. Взорвите гранатами сооружение с мишенью в центре, и заработает ветродуй, гонящий вверх воздушный поток. Поднимайтесь по воздуху на платформу. Поднимайтесь по другим платформам вверх. Наверху прыгните и подтянитесь на самую



верхнюю платформу, и вы у выхода. У вас также будет шанс поправить здоровье.

Арена 8

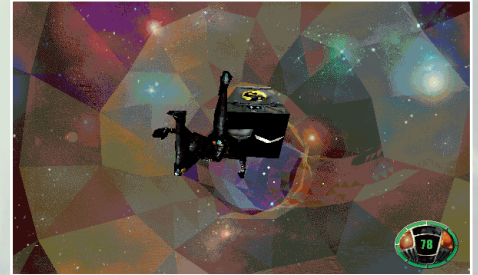
Бегите налево, постреляйте аккуратно по Стражу Порядка и залезьте в него. Теперь идите обратно к двери, за которой просматриваются могучие роботы-прессы. Спокойно пройдите мимо них к концу комнаты – вражины вас не признают. Обойдите последнего робота, и вы окажетесь в маленькой комнатке. Возьмите и киньте в роботов «Самую интересенькую бомбочку в мире» («Enter»). Бомба сдетонирует



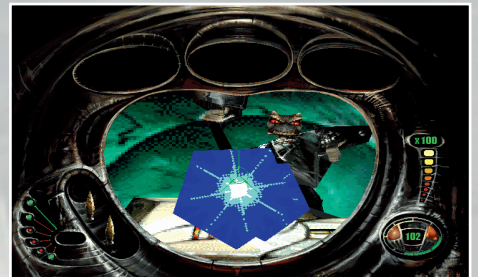
по второму «Enter». Добейте особо цепляющихся за жизнь и выходите. Приземлится ядрена бомба. Откройте Сезам, и вы поймали выход.

Арена 9

Оседлав воздушный поток и поднявшись на следующую арену, встаньте на возвышении арены и прицельтесь в дальнюю башню над стеклянными стенами. Сделайте увеличение на оператора башни. Стреляйте в голову или в треугольник на правой руке, в который можно



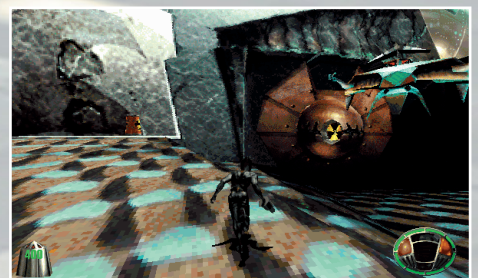
стрелять, даже когда друид прячется за приборами. Используйте снайпер-гранаты, и, возможно, он ляжет с первого выстрела. Если нет – ожидайте визитеров с воздуха.



Мир второй 2Е

Арена 1

Подождите, пока спустятся снайпер-гранаты («А», «Z» – посмотреть в небо и под ноги), возьмите их и осторожно спускайтесь в следующую комнату. Как только вы увидите парящего над полом друида, возьмите его на мушку в снайпер-Mode. Подстрелите его парой снайпер-гранат. Затем бегите вниз и убейте Стража Порядка. Ядрена бомба не за-



ставит себя ждать. Осталось разобраться с магическим плутоуимом.

Арена 2

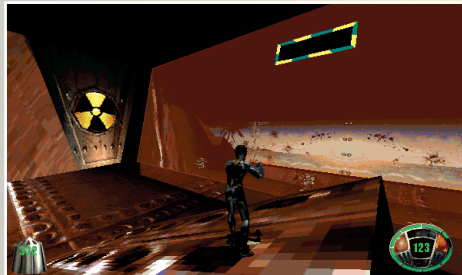
Скользите вниз. Вам предлагается пробежать под шквальным огнем из бронебойных орудий. Ну потеряете процентов 20 здоровья, ну и что? Если свалитесь вниз, там лежит индюшка, а забраться вверх можно по выступам. Можно действовать по другому – встать лицом к огню и аккуратно передвигаться боком. Можно прятаться за мишенями, но при этом можно и провалиться в цель, из которой они выскакивают (В этом



случае надо из нее выпрыгнуть – один из багов игры).

Арена 3

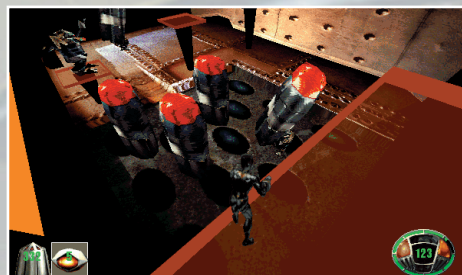
Встаньте на выступ в центре и ожидайте приземления Мортара. Повернитесь к стеклян-



ной стене и забросьте Мортар в дырку наверху. Из пролома в полу вылетит ядерный фугас и приземлится рядом с вами.

Арена 4

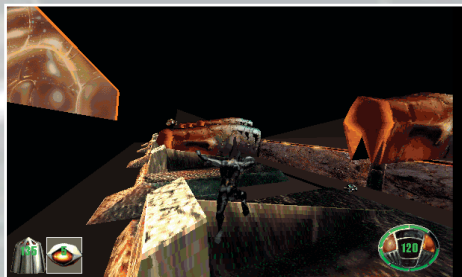
Используйте Мортары на центрального друида (как пишут в солверах для квестов), и он падет, сломленный их мощью. Затем похороните демонстрацию друидов, таскающих ог-



ромные боеголовки, и прыгайте в образовавшийся пролом в полу.

Арена 5

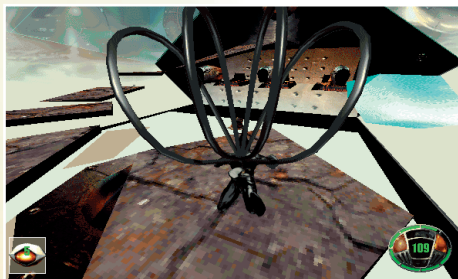
Вы по ту сторону гаубиц в тире. Разложите на ядра двух друидов (можно в снайпер-Mode «контрольными в голову»). Забирайтесь на среднюю пушку с индюшкой. Теперь непрерыв-



но стреляйте вперед, и ствол вместе с вами от отдачи сорвется со станины и пробьет дыру в стене за пушками.

Арена 6

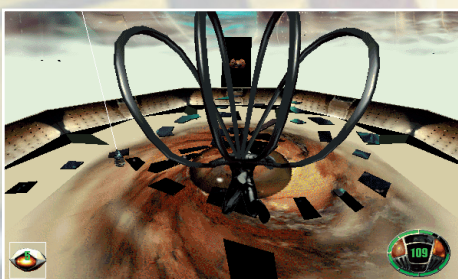
Сориентируйтесь и летите как можно дальше вперед - туда, откуда стреляют три пушки.



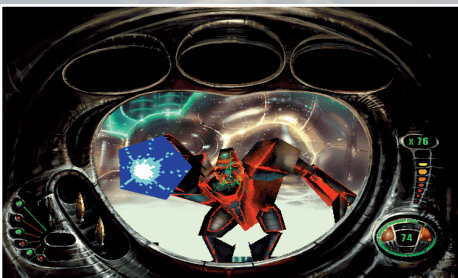
Прыгайте по стеклянным платформам, чем ближе к пушкам, тем ближе к выходу. Если сорветесь – подберите внизу ударающее «самое трусливое» и используйте один из восходящих воздушных потоков, чтобы подняться на платформы.

Арена 7

Планируйте на ближайшую платформу, где стоит друид-попрыгун. Стреляйте в него пока летите, чтобы он упрыгал куда-нибудь еще. На этой платформе в отличие от остальных вы недостижимы для огромного стенобитного робота. Убейте его «контрольным в голову» в снайпер-Mode. Потребуется несколько попаданий.



Когда он допрыгает свое, в конце арены появится платформа, только оказавшись на которой можно дойти до выхода. Прыгайте по платформам к выходу. Если свалитесь – внизу вас



поджидают валуны-костоломы, а забраться наверх можно будет по воздушному потоку или разбежавшись и оттолкнувшись от стены.

Арена 8

Уничтожайте всех вражин, вовремя подбирая подкрепления в виде вооружения и здоровья. После некоторого случайного количества убитых на один из стеклянных кубов упадет ядерный заряд (на кубы можно забраться по кубу-призме в центре арены). Возьмите заряд и



бегите к дальней стенке арены, за белую башню. Там вы увидите атомный замок. Швырните заряд в дверь и добивайте парящего друида и Стражей Порядка.

Арена 9

Идите к платформе, перевозящей друидов. Когда друиды приземлятся, садитесь на их летающую платформу. Если не получится с первого раза, подождите следующей. Стоя на платформе, расстреляйте друидов. Платформа тронется. Она отвезет вас в тренажерный зал друидов, где они проходят подготовку перед отправкой



на Центральную Башню. Если нужно получить здоровье, подождите в том месте, где приземлится платформа, затем забегите за левый



угол сзади, когда платформы не будет. Если вы сделаете все как надо, то телепортируетесь на одну из боевых арен. Подождите, и с одной из летающих платформ вам сбросят «самое трусливое на свете». Берите и бегите в центр арены. Это телепортирует вас обратно на место посадки платформ.

Арена 10

Коридор приведет вас на арену. Заберитесь на площадку справа. Прицельтесь в снайпер-Mode в маленького гуманоида за стеклом на другом конце комнаты. Выстрел ломает стекло. Зумьте дальше и стреляйте в Оператора, пока он не захлопнет окно. Старайтесь стрелять в нос и в глаза. Теперь Оператор появится в своем стеклянном корабле. Добейте корабль. Оператор упадет и будет бегать по арене, выпуская друидов из трех дверей. Стреляйте в него до смерти. Крепость друидов самоуничтожится, а вы телепортируетесь на свою орбиту.



МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"



"Преобрази Себя" (Improve Yourself)

Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта "Познай себя" (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренировкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности. Тем, кому приходится подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии. В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя, выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows

"Меломания 97"

Вы любите современную российскую поп и рок-музыку? Вы собираете домашнюю фонотеку? У Вас есть домашний компьютер? Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM "Меломания 97" и теперь Вы можете:

- Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг.
- Прослушать фрагменты из этих дисков.
- Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен.
- Найти все диски на которых есть нужные Вам песни.
- Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows



"Алиса в Музыкальной Стране"

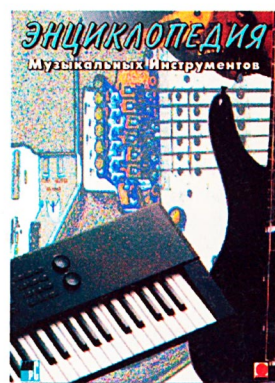
Любите ли Вы музыку? А игры типа "The 7th Guest"? Если да, то значит этот диск предназначен как раз для Вас. "Алиса в музыкальной стране" это смесь обучающей программы, игры "бродилки", энциклопедии композиторов и игры головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно. Алисе (т.е. Вам) необходимо отыскать, бродя по причудливым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам. Игра заняла первое место в номинации "Графика в компьютерных играх" на фестивале компьютерного искусства "Фантазия".

Windows/MacOS

"Энциклопедия музыкальных инструментов"

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях. Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера. Представлена возможность прослушать как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях, и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS



"Алмазный Птах"

Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия — страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения. Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через встречи со многими персонажами, каждый из которых притворяется завесу тайны.

Windows

"Познай Себя" (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в увлекательный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. "Empower Yourself" — для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самопознания и самосовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Неизвестность — вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по "Книге перемен" помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

Windows



"Виртуальный Ди Джей"

Вы хотите попробовать себя в качестве настоящего DJ? Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо. В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных "самплов" и "лупов" и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях:

Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House.

В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D

Желаем Вам приятного плавания в море кислоты.

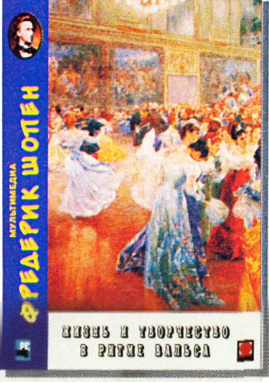
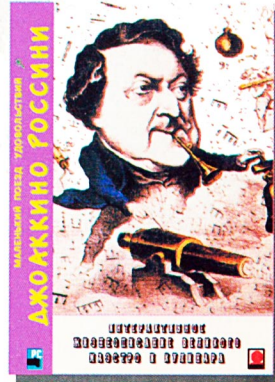
Windows/MacOS

"Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини"

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск.

На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального маэстро, который сам себя считал в большей степени кулином, нежели композитором. И не вздумайте вставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера, а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

Windows



"Мультимедиа Шопен"

Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе. В энциклопедии вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедию глава посвященная любимому инструменту Шопена — фортепиано.

Windows

Студия "Союз" сообщает:

Издательская компания "Союз Интерактив" приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибьюторская компания "Союз Мультимедиа" предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.

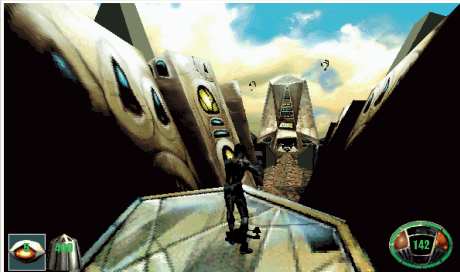
Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 53
E-mail: soyuzinf@asvt.ru

WWW.SI.COM

Мир третий 3E

Арена 1

С возвышения зумьте и уничтожьте две пушечки в дальней части арены. Планируйте вниз, отстреливаясь от летающих друидов. Уберите первую пачку друидов и с центра арены зумьте на две защелки на двери вдалеке. Когда вы отстрелите защелки, дверь упа-



дет на стражников. Оставаясь в снайпер-Mode, подстрелите «контрольными в голову» двух друидов-камикадзе, мчащихся на вас. Забегите в проход справа и вверх по рампе. Прыжок – и вы на верхней платформе. Убей-



те друида-попрыгуна, который имеет неосторожность там стоять, и взберитесь по наклонной стене слева наверх. Перепрыгните через проход на другую платформу с суперпулеметом. Зумьте через центральный проход на Стража Порядка и уничтожьте его. Планируйте туда и берите собачью голову. Прыгайте вниз и бегите на выход через открытую дверь, отстреливаясь от оставшихся роботов.

Арена 2

Попав на арену, используйте снайпер-Mode, чтобы взорвать обе пушки. Убейте стражников слева и справа. Там же возьмите самонаводящиеся пули и «Пустышку». Прыгайте в пустой бассейн в центре и возьмите суперпулемет. Вылезайте обратно и расстреляйте всех друидов в округе. Бегите за бассейн, в комнату. Попросите всех освободить помещение. Надкусите яблоко. Подождите, пока через окно влетят два летающих друида и страж на летающей платформе. Расстреляйте двух летунов и бросьте куда-нибудь «Пустышку», чтобы отвлечь третьего на платформе. Зумьте на его голову и -



«контрольным в голову». Его средство перемещения упадет на пол. Прыгайте на нее, чтобы взять «Самую интересенькую в мире бомбу»



под потолком комнаты. Прыгайте в шахту. Ах, это, наверное, самый красивый переход в игре!

Арена 3

Зумьте на две пушки в коридоре. Так, их уже нет, «Это не я, не я, никто не видел, вы ничего не докажете». Бегите в стеклянный тоннель. Уложите в снайпер-Mode одной наводящейся «контрольным в голову» Стража в конце тоннеля, чтобы сломать перегородку. Планируйте вниз, в комнату и бегите в ее дальний конец, расстреляв пару пушек по пути. Расстреляйте все контейнеры с заспирто-



ванными друидами. Не забудьте взять «Смерч». Когда последний контейнер взорвется, бегите обратно в центр комнаты и прыгайте на то, что раньше напоминало ветродуй. Берегитесь саблезубых собак.

Арена 4

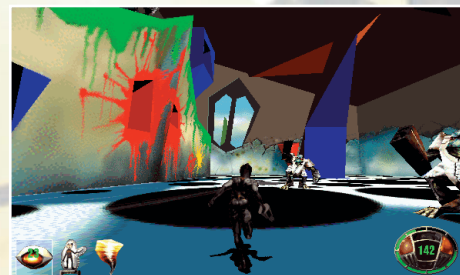
Соберите все, что можно в этом декольтированном лесу, и стреляйте по стенам. Комната развалится, и вы окажетесь на внешней арене. Используйте гранаты, чтобы взорвать семь Генераторов друидов, по ходу расхода ур-



дившихся. И наконец расстреляйте стража у выхода на следующую арену.

Арена 5

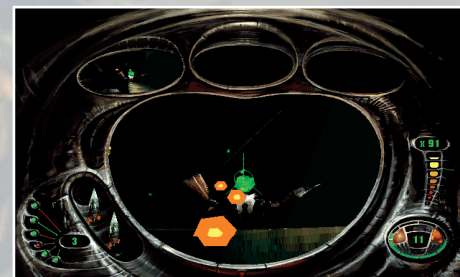
Аккуратно встаньте на краю и зумьте на две пушки по углам комнаты. Прыгайте на синюю треугольную платформу справа и зумьте на синий коридор выхода в верхнем правом углу арены, под потолком. Подждайте дичь и используйте снайпер-гранаты. Прыгайте на пол и поймайте ее величество «трусость». Остерегайтесь друидов-попрыгунов. Залезьте в синюю пещеру в левой части комнаты и постреливайте в них оттуда. Затем запрыгните в красную пещеру и бегите по проходу наверх на зеленую плат-



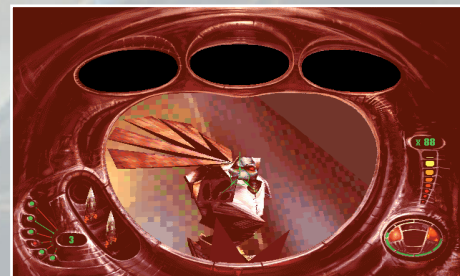
форму. Изрешетите друид-генератор и Стража Порядка. Прыгайте по направлению, указанному желтой стрелкой, на желтую платформу в центре. Подстрелите двух друидов и прыгайте к синему выходу. Остерегайтесь парящего друида, если его еще не отпели раньше.

Арена 6

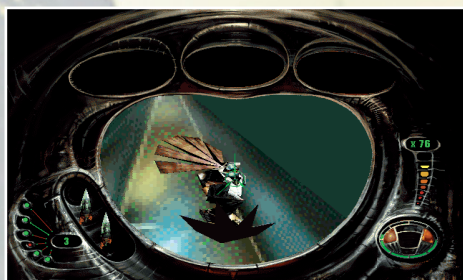
Зумьте в дальний конец арены. Уничтожьте двух охранников. Выстрелите раз по вращающейся зенитке, чтобы привлечь ее внимание. Далее цельтесь в стрелку через отверстие в амбразуре – и «контрольным» его. Бегите по проходу вперед, к восходящему воздушному потоку. Поднимитесь наверх и расстреляйте всех присутствующих и опоздавших. Зумьте



на парящего друида в дальнем конце арены, наверху, и на двоих охранников. Здесь больше подойдет снайпер-граната «контрольным в голову». Уворачивайтесь, шагая влево-вправо в снайпер-Mode. Бегите туда. По пути на вас нападут четыре летающих друида и два друида на летающих платформах. Подстрелите группу первых и «контрольными в голову»



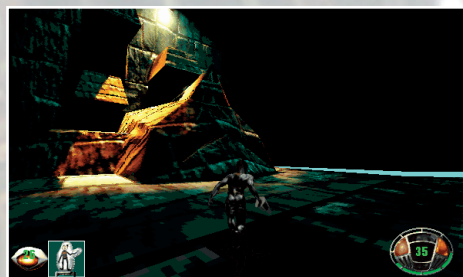
уложите вторых, когда они на мгновение остановятся в районе воздушного потока. Платформа останется в воздухе. Прыгайте на нее – она отвезет вас к «Молоту» и 100% эликсиру



здоровья, подвешенными в воздухе. Спрыгивайте с платформы, когда она остановится, и бегите к выходу слева.

Арена 7

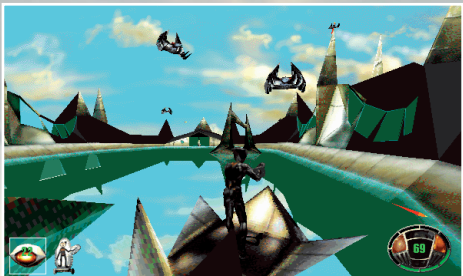
Поднявшись по воздушному потоку, расстреляйте стекло и бросьте Кувалду («Спокойно, я знаю, что я делаю») вниз на арену. Это покалечит некоторых друидов на арене. Подождите и прыгайте вниз. Можно разобраться с ними и без «Молота». Прыгайте на выступ в центре и затем пробирайтесь по выступам к черному пролому в стене. Внутри комнаты стреляйте по винту, пока он не повер-



нется. Большие ворота на арене теперь открыты. Идите, но остерегайтесь друида-камикадзе. В конце коридора будет большая комната с двумя охранниками и странной кучей камней. Убейте стражей и постреляйте по левой и правой сторонам кучи или киньте гранаты. Откроется пролом, и вы вышли. Не забудьте отвешать индюшатину справа.

Арена 8

Бегите по проходу и уничтожьте Стража Порядка. В комнату влетит охранник на лета-



ющей платформе – расстреляйте его из пулемета и забирайтесь на его платформу. Она сделает пару кругов над ареной под обстрелом летающих друидов и, пробив стену, опустится в последней комнате.

Арена 9

Справа в комнате подберите хрустящую индюшку. В центре комнаты увидите большое ко-

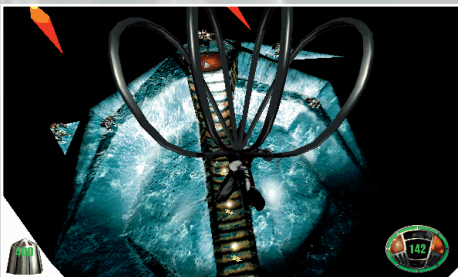


лесу. Ваша задача – выбить четыре лампочки на колесе, пока оно стоит. Но под ногами будут мешаться саблезубые собаки. Лампочки выбиваются в снайпер-Mode в несколько заходов или чем-нибудь убойным. Когда все лампочки будут выбиты, комендант друидграда вывалится, и город самоликвидируется.

Мир четвертый 4E

Арена 1

Прыгайте вниз, но остерегайтесь горных пиков. Повернитесь на 180 градусов (уже хотел написать %) и проломите своим телом лед. Вам надо сделать так, чтобы большой друид перед вами заржавел. Этому поможет суперпуле-



мет справа от вас на выступе, защищаемый охранником. Добейте остальных и запрыгните на сноуборд, там, где стоял главный друид. Он тронется, и вы, пробив стекло, покатитесь.

Арена 2

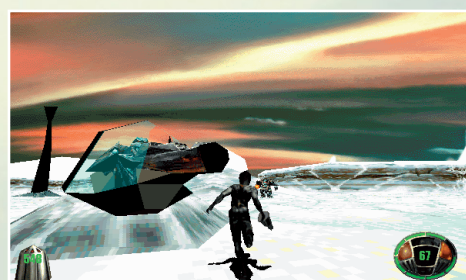
Двигайтесь влево-вправо, прыгайте как обычно, тормозите или пригибайтесь



(«DownArrow»), избегайте больших каменюков и, конечно, постреливайте по сторонам (что-либо кидать, например, гранаты, бесполезно).

Арена 3

Приземляясь на арену, не забудьте досчитать до пяти и дернуть за кольцо парашюта. Подстрелите охранника у пульта и пару раз выстрелите по пульта, чтобы вызвать корабль. Немного отойдите и, когда приземлится корабль, расстреляйте двух друидов. Запрыгивайте в корабль, и вы в бомбинг-Mode. С особой прилежностью бомбите зенитки и куриные вышки (целиться надо в зенитку на вышке, а не в саму вышку). Приземлившись, разгромите сарай



справа и возьмите «Пустышку». Теперь бегите через арену к ее дальней стороне. Роботы будут приземляться постоянно, и сбить их всех нет никакой возможности. Сконцентрируйтесь на недобитых зенитках (зумьте на стрелка через амбразуру). Под шквалом огня у дальней стены выбросьте «Пустышку» и уничтожьте друидов «контрольными в голову». Ящики и сарай -



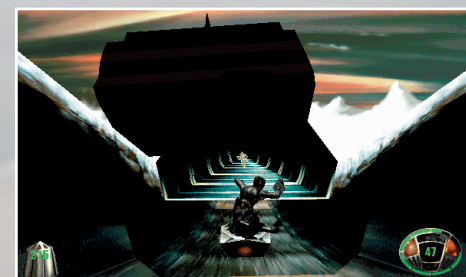
ключ к вашему здоровью, гранатам и даже одной собачьей голове. Будет время – попробуйте. Идите в зияющую черноту пещеры.

Арена 4

Встаньте на сноуборд. Пешком? Нет, там стекло. Адреналин в кровь и Джеймс Бонд в уши. По пути вам надо собрать 10 косточек. Тогда в конце тоннеля прилетит волшебник в голубом... и подарит вам Смерч, если вы вовремя подпрыгнете. Так что можно либо мчаться сломя голову и ничего не собирать, либо ехать осторожно и внимательно смотреть на дорогу. «Кого хочешь, выбирай». Посреди трассы вам будут встречаться зенитки, причем подстрелить или перепрыгнуть их очень сложно (в снайпер-



Mode вход заказан), поэтому рекомендуется собирать Джимов-Земляных-Червей-Нет-Ничего-Крутей (появится надпись «Groovy!»). Тогда на головы зениток будут валиться коровы-бомбы.

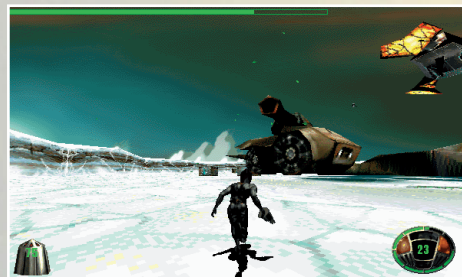




Для этого в определенный момент надо запрыгнуть на верхний ярус тоннеля. Автор выражает свою уверенность в том, что вы не раз еще захотите посноубордить.

Арена 5

Планируйте вниз и подстрелите пять летающих друидов. Зумьте на ящики рядом с подводной лодкой – за ними прячутся реактивные друиды. Подстрелив их, залезайте на подводную лодку. Возьмите снайпер-гранаты. На арену



опустится танк. Закидайте его гранатами и расстреляйте экипаж. Опустится ядерн-фугас. В хвосте у подводной лодки атомный замок. Дальше не пишу.

Арена 6

Подстрелите охранника, и увидите Босса в стеклянной кабинке. Под кабинкой есть воздушный поток – туда надо кидать гранаты, расстреливая по ходу огромные шары, которыми



Босс будет стрелять. Гранаты будут подниматься и в конце концов взорвут кабинку. Бегите к воздушному потоку и поднимайтесь наверх.

Арена 7

Расстреляйте все друид-генераторы (их много, и они сильны), взорвите пушечку (либо пулеметом, либо гранатами в воздушный по-



ток). В ящиках спрятаны связки гранат. Поднимитесь по воздуху и бегите к выходу. Встаньте на сноуборд, припаркованный рядом.

Арена 8

На этом уровне также предлагается собрать 10 костей и получить в конце Смерч от спонсоров. Но в остальном он гораздо более сложен. Здесь у вас запросто могут отнять пос-



ледние 30-40% здоровья. И каменюков и зениток здесь больше. Собирайте Groovy! В развилке поверните вправо, чтобы подобрать супер-пулемет.

Арена 9

Бегите к ближайшему воздушному потоку и возьмите суперпулемет, зависший в воздухе. Пока вы в воздухе, стреляйте по кораблю друидов. Когда он развалится, прыгайте на землю и собирайте урожай. Бегите в следующую часть арены и расстреляйте Генератор друидов. Когда он будет повергнут, на его месте вы опять



лицом к лицу столкнетесь со своей 150% «трусостью». Бегите в последнюю часть арены, где увидите еще одного Босса в стеклянном аппарате, стреляющем шарами. Уворачиваясь от бомб, кидайте гранаты в воздушный поток, что-

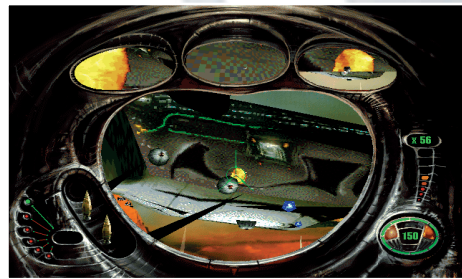


бы взорвать кабинку. В ящике слева спрятана «Пустышка», в остальных ящиках – гранаты. Когда все взорвется, вы вернетесь на орбиту.

Мир пятый 5E

Арена 1

Зумьте на огромную летающую станцию. По ее бортам прикреплены шарообразные капсулы с пушками. Когда она остановится, отстрелите все капсулы, и станция рухнет. Выйдите из снайпер-моды и – бегом на арену. Бегите вверх по наклонной рампе справа. Попад в



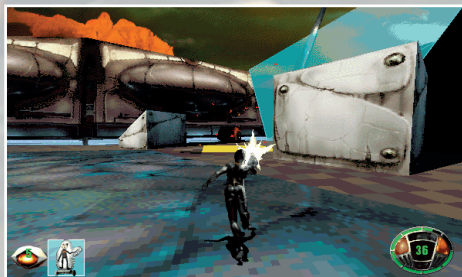
комнату с амбразурой, возьмите пустышку. Зумьте через амбразуру на Стража Порядка в дальнем конце прохода у двери с атомным замком. Убейте его. Бегите обратно на арену, расстреливая всех подряд. Прилетит корабль с подвешенной под ним ядерной бомбой. Его можно сбить, а можно взять ее в прыжке. Бегите к выходу. Если Страж Порядка поднял тревогу, то появится парящий друид. Все равно кидайте бомбу в дверь. Он будет изрядно ошпан. Добейте его и бегите на выход, к жареной индюшке.

Арена 2

Убейте обоих стражников у входа и Стража Порядка справа. Бегите дальше – справа будет яблоко. Забирайтесь по наклонной платформе рядом и перепрыгивайте на следующую. Прыгните и ухватитесь за утес. Вы наверху, и перед вами коридор. В другом конце коридора стоит урна с черепом. Зумьте и взорвите ее, чтобы уничтожить парящего друида и



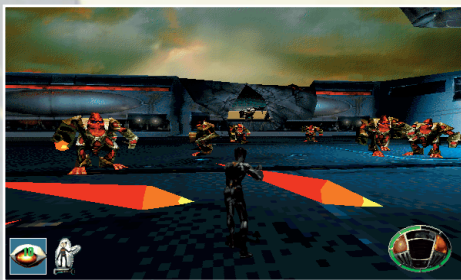
Стража Порядка за углом тоннеля. Бегите в тоннель, на другом конце возьмите снайпер-гранаты. Зумьте на еще одного друида на другой стороне арены и взорвите его. Бегите к платформе слева от вас, на которой виднеется суперпулемет. Используйте его, чтобы рас-



стрелять корабль в центре арены. Когда он взорвется, появится автопогрузчик и постарается задавить вас. Отстрелите его стеклянную башню и выстрелами передвиньте его на желтый квадрат на полу. Силовое поле деактивируется, и вы найдете выход.

Арена 3

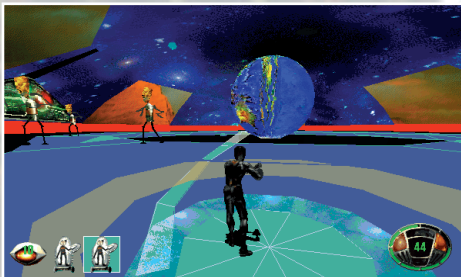
Поднимитесь по воздуху и спрыгните на арену. Убейте двух стражников и Стража Порядка и заберитесь на платформу с яблоком.



Зумьте на центральное стеклянное окно в дальнем конце комнаты, разбейте стекло и стреляйте в техника до тех пор, пока он не заденет кнопку на стене за его спиной. Выйдите из снайпер-моды и отстрелите все шарообразные пушки у появившегося корабля. Теперь бегите к носовой части корабля и зумьте на пилота. Подстрелите его, и корабль упадет, разбившись о правую стену арены. Расстреляйте всех друидов на арене и подберите индюшку. Зумьте на парящего друида и «контрольным в голову». Теперь залезайте в пролом в стене и берите «Пустышку» справа. Бегите по коридору.

Арена 4

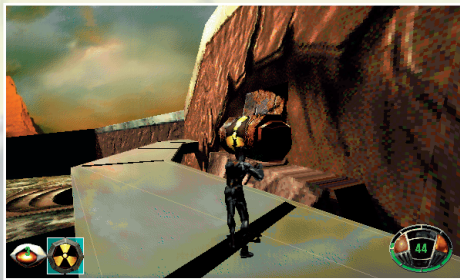
Расстреляйте весь техперсонал вокруг и возьмите Мортар на другом конце платформы. Стреляйте в глобус в центре комнаты, пока он не упадет и не пробьет нижний уровень.



Планируйте до конца вниз. Убейте двух любых техников, склонившихся над приборами. Последний побежит к центру комнаты и прыгнет в секретный лаз. Прыгайте за ним.

Арена 5

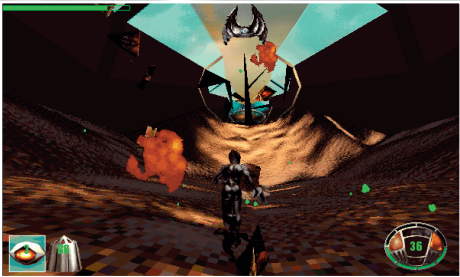
Замрите у входа на арену и уничтожьте Стража Порядка в снайпер-моды. Затем убейте двух охранников «контрольными в голову». Теперь бегите к проходу справа и выбросьте «Пустышку». Пока парящий друид развлекается, ощупайте его. Убейте двух охранников в комнате, возьмите ядер фугас и гранаты. Теперь бегите в противоположный проход. Зумьте и перебейте Стража Порядка и всех спящих охранников в этой комнате. По наклонной стене заберитесь наверх и повернитесь на 180 градусов. Вы на крыше. Убейте Стража Порядка и забросайте гранатами 3 Генератора друидов. Теперь зумьте на Стража Порядка на другой стороне арены. Когда он будет уничтожен, пере-



прыгните туда через маленький выступ над входом на арену. Возьмите «Кувалду» и Мортар и подойдите к дыре, очерченной зеленой линией. Если была поднята тревога, появятся два парящих друида. Забросайте их гранатами. Теперь кидайте в дыру Мортары, чтобы убить парящего друида внизу. Прыгайте вниз и бегите по «конфетному» коридору наверх. Наверху подстрелите еще одного парящего друида и бегите на мостик. Киньте бомбу в дверь с трилистником и отойдите. Подождите, пока дверь не упадет, и парите вниз к выходу.

Арена 6

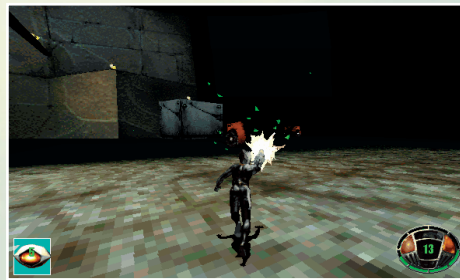
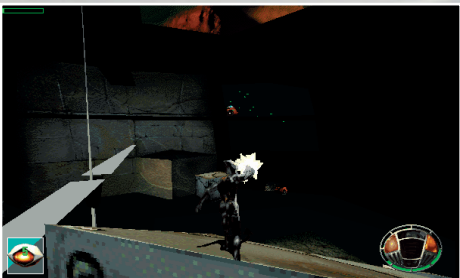
Возьмите суперпулемет, спрятанный за первым выступом на этой арене, затем бегите по каньону. Расстреливайте Генераторы друи-



дов, чтобы получить гранаты и здоровье. В конце каньона съешьте индюшку и подберите ядерную бомбу. Кидайте бомбу в парящего друида и затем добивайте его. Выход открыт.

Арена 7

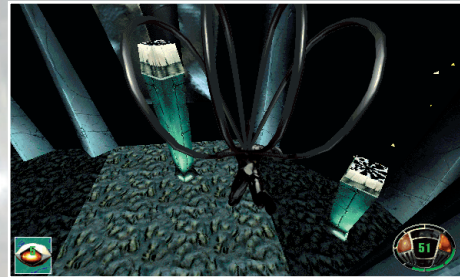
Бегите к выступам слева, заберитесь на один из них, чтобы взять «Пустышку». Киньте «Пустышку» туда, где побольше народу, и расправьтесь с ними гранатами или «контрольными в голову». Бегите к выступам в дальней части комнаты и возьмите суперпулемет. Избавьтесь от нахлынувшей второй волны друидов. Убейте 4 Стражей Порядка и подстрелите автопогрузчики. Теперь переместите выстрелами один из автопогрузчиков к выступу с яблоком, слева от входа на арену. Залезайте на выступ, а затем на тонкий мостик (лучше отключить CapsLock). По мостику перейдите на другой конец комнаты и запрыгните на наклонный выступ. Стоя на нем, подстрелите еще один автопогрузчик на уровне выше. Лучше рассчитать так, чтобы он остановился как можно ближе к



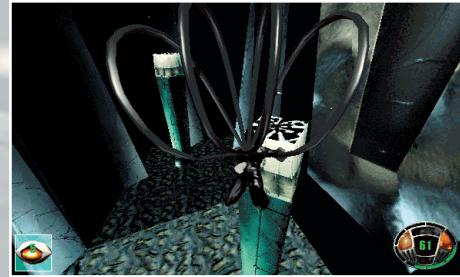
узкой платформе с яблоком. Теперь залезайте наверх и подгоните его к ней выстрелами. Заберитесь по автопогрузчику на платформу с яблоком и перепрыгните на другую платформу в центре комнаты. Повернитесь налево и планируйте к выходу.

Арена 8

Зумьте на дальнюю зенитку на колонне. Достаньте стрелка «контрольным в голову» через амбразуру. Расстреляйте зенитку, и заработает воздушный поток. Бегите вниз и расстреляйте там всех друидов, уворачиваясь от огня из двух других зениток. Расстреляйте вторую зенитку на низкой колонне из пулемета. Бегите за колонну с только что уничтоженной зениткой и в снайпер-моды, шагая влево-впра-



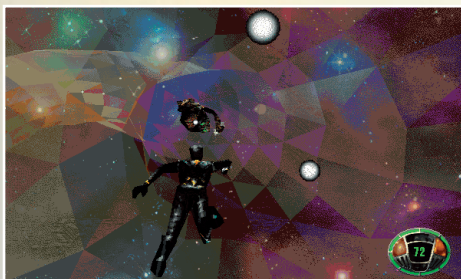
во, уничтожьте последнюю зенитку на самой высокой колонне. Теперь бегите обратно к входу на арену, на самый верх. Планируйте на воздушный поток правой, самой низкой, колонны. Поднявшись наверх по воздуху, планируйте на вторую, среднюю, колонну. Затем



поднимайтесь на последнюю колонну и с самого верха планируйте через всю арену в противоположную сторону, к выходу.

Арена 9

Стоя на краю обрыва, зумьте на главаря Гюнтера. Выстрелите в него пару раз, и он закроет окно своей комнаты. Прыгайте в центр арены. Э, нет! Пытаться отвязать собаку бесполезно. Стоя на островке в центре комнаты и прячась за выступом, отстреливайте шарообразные пушки от летающего вокруг корабля (Стрелять лучше Мортарами, так как в движущийся корабль трудно прицелиться). Периодически сверху будет спускаться один друид, которого нужно будет немедленно подстрелить. Ко-



гда здоровье будет подходить к концу, вам будут сбрасывать индюшку в ров вокруг островка. Аналогично с Мортарами и суперпулеметом. Для того, чтобы сразу себя обезопасить, спрыгните в ров и расстреляйте огромный круглый булыжник-переросток. По тропинке заберитесь обратно наверх. Когда корабль взорвется, арена заполнится друидами – перебейте их. Тогда из своей берлоги вылезет Гюнтер Глат, схватит Макса, и вы будете лететь за ним в энергетическом луче. Не касайтесь стенок луча, и все будет в порядке.

Мир шестой 6Е

Арена 1

Подождите, пока вам не сбросят «Пустышку». Бросьте ее на середину арены. В этот



момент стеклянная стенка арены разобьется, и на нее кубарем влетит друид. Бегите по об-



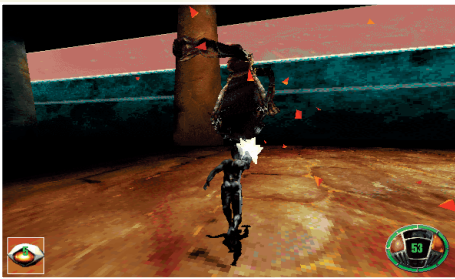
разовавшемся проходу наверх. Оказавшись в комнате наверху, схватите самонаводящийся Мортар, расстреляйте из пулемета Генерала



тор друидов. Когда он взорвется, появится дырка - прыгайте в нее.

Арена 2

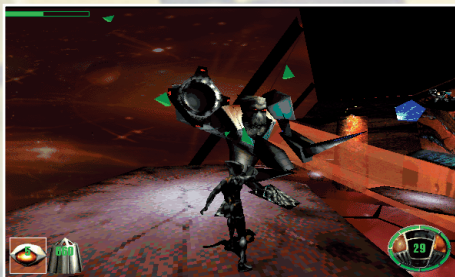
Приземлившись, оглядитесь. По арене разгуливает Гюнтер, погоняя стаю саблезубых со-



бак. В снайпер-море прицельтесь в стаю и выпустите по ним самонаводящиеся Мортары. Остальных добейте из автомата. Теперь заставьте Гюнтера побегать, постреливая в него. Через некоторое время он выбежит на середину арены и проломит под собой огромную дыру в полу. Прыгайте туда.

Арена 3

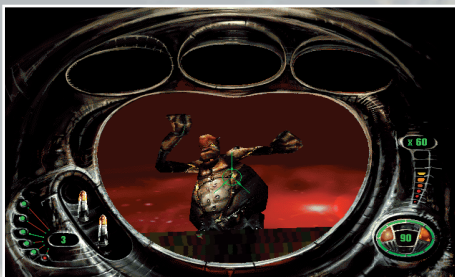
Убейте Стража Порядка слева. Бегите, отстреливаясь, через всю комнату и прыгайте на самую низкую платформу. Забирайтесь по платформам наверх и берите суперпулемет.



Повернитесь налево и спланируйте вдоль стены на платформу с самонаводящимся мортаром. Бегите по узкой тропинке вдоль стены до конца. Повернитесь к центру комнаты и планируйте на ближайшую платформу. По другим платформам допрыгайте до последней, напротив каменной башни. Взорвите зенитку на башне и планируйте в жерло башни.

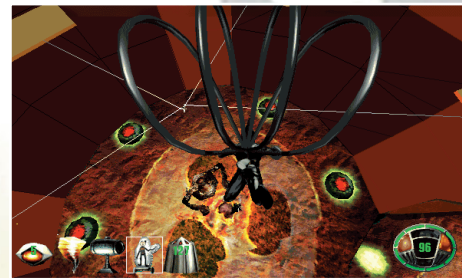
Арена 4

Постоянно бегайте по арене и собирайте все, что падает. Когда у вас будут заканчиваться здоровье или боеприпасы, их вам подбросят. Периодически кидайте в толпу друидов «Пустышки» и «Смерчи», собирайте Groovy! и наблюдайте, как на головы врагов падают коровы, а в снайпер-море стреляйте Мортарами по Гюнтеру, который стоит на краю центральной скалы. Целиться надо с учетом баллистической траектории Мортара. Через некоторое количество попаданий Гюнтер упадет со скалы, залезет обратно и удерет, а огромная каменная глыба свалится, и по ней можно будет забраться наверх. После этого вам больше ничего не сбросят, поэтому лучше рассчитать так, чтобы к этому моменту у вас был суперпулемет и 100% здоровья для следующей, последней арены.



Арена 5

Планируйте вниз к аппарату с закуской для Гюнтера. Прыгните на кнопку рядом с аппаратом, и из него появится тюлень. Возьмите тюленя и ждите, пока сверху не спустится ядрена



бомба как раз на то место, где стоит Гюнтер. Тогда прыгайте вниз, расстреляйте турбо-друида и кидайте тюленя в центральный круг на арене.



Гюнтер побежит за тюленем и проглотит его, а вам надо очень быстро сбегать к центру, взять бомбу и отбежать подальше в сторону, чтобы



огромная туша Гюнтера вас не раздавила (целесообразно прыгать). После этого бегите к воздушному потоку, поднимайтесь на платформу,



кидайте бомбу под дверь с атомным замком и планируйте к аппарату с закуской. К этому времени появится новый турбо-друид. С каждой новой взорванной дверью на арене будет включаться новая воздушный поток и будет спускаться следующая бомба. Когда будет взорвано три двери, Макс освободится и залезет в аппарат. Из него получится гибрид большого тюленя и собаки. Скормите это голодному Гюнтеру – он подавится и лопнет. Теперь можно откинуться в кресле и наблюдать конец игры, после чего вам еще покажут целый музыкальный клип.



RE LOADED

Самые страшные
преступники вновь
вернулись!

Вернулись, чтобы
принести в мир еще
больше разрушения,
пробираясь с новым
оружием в руках по
постоянно меняющимся
ландштафтам залитых
кровью миров.

PC
CD
ROM

SONY



Interplay

-20%

Предъявив этот купон,
Вы получите скидку на
RE-LOADED

-20%

для Sony PlayStation

Только в магазинах

Game Land

1. с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд
т/ц "Новый Колизей". Game Land
2. ул. Новый Арбат, д. 15. Станция
метро "Арбатская"
3. ул. Арбат (Старый), 21. Станция
метро "Арбатская"
4. С.-Петербург, Невский пр-кт, 135

GNO ME

Нижеприведенные советы по прохождению игры являются лишь одним из способов добиться победы и не являются законом.

Общие рекомендации:

Легче сражаться не с группой вражеских роботов, а уничтожать их по одиночке. Между боями позаботьтесь о восстановлении защиты и приступайте к следующему бою только после полного восстановления энергии.

Во время боя старайтесь использо-

GASHR. Стоит всегда помнить, что вы сможете забраться в другой робот только через 5 секунд после удачного использования **GASHR**.

Если часть вражеского робота на вашем радаре покраснела, сконцентрируйте весь огонь на это место. Также изучите досконально документацию, а конкретно характеристики каждого кон-

кретного робота и его оружия. Изучите тактику ведения боев врага, и вы найдете в ней слабое место.

1-1

Уничтожьте всех **Merc**'ов по одному, заманивая их по очереди. Спрячьтесь за холмом, и у вас будет достаточно времени, чтобы уничтожить одного врага, пока не подоспеет другой.

1-2

На максимальной скорости направьтесь к ближайшему роботу и уничтожьте его. Не обращайте внимание на солдат — их легче убить с помощью робота. Один из солдат может подоспеть к

HAWC'у быстрее вас, и вам придется использовать **GASHR**. Получив себе робота, отойдите на безопасную дистанцию и уничтожьте солдат. Идите в точку **1**. Зайдите в здание и с помощью мышки опустите мост. Перейдите мост в своем роботе. Не вступайте в бой с вражеским патрулем — лучше покиньте робота. Постарайтесь сделать это подальше от пушки.

1-3

Бегите вперед и захватите свободного робота. С его помощью уничтожьте атакующего вас врага. Покиньте робота и войдите в здание с противоположной стороны от пушки. Получите вражеский **IFF** код. Вернитесь в свой робот. Быстро наберите код, используя кнопки **U I O** и **P**, затем найдите конвой.

Когда вы подойдете к конвою, вас запросят ваш идентификационный номер. Пошлите его через меню коммуникаций, нажав **F2**, а затем **F9**. Если ваш код верный, присоединитесь к конвою и идите к вражескому лагерю. Если вы отобьетесь от конвоя, вас будут атаковать пушки. Дойдя до штаба врага, остановитесь и подождите, пока конвой не упустит вас из поля зрения, и покиньте робота. Зайдите в здание штаба.

1-4

У точки **1**, обойдя стороной лагерь и



вать укрытия (здания, скалы, холмы). Если вы покинули робота, то сразу нажмите на кнопку **E**, и вы найдете ближайшего к вам робота. Поднимите немного прицел (нажав вниз), а когда враг попадет на линию вашего огня, используйте





не попав под обстрел пушки, атакуйте вражеского робота, если он в тот момент вам попадется. Подойдите к лагерю — генератору защитного поля и уничтожьте с края холма маленького робота врага, уходя от огня пушки. Подождите, пока восстановится защита. На максимальной скорости идите по направлению к правой башне, затем встаньте, приблизьтесь к ней так, чтобы она оказа-

лась между вами и второй башней. Если встать рядом с башней, вражеский огонь вас не заденет. Уничтожив башню, постарайтесь сразу уничтожить солдата, иначе он сможет выбить вас из робота. Уничтожьте также вторую башню, а затем и здание генератора поля. Вернитесь в первый лагерь. Уничтожьте охрану. К этому моменту у вас может закончиться оружие, либо вы будете сильно повреж-

дены, так что заберитесь в свой свободный робот, расположенный у электростанции. Уничтожьте электростанцию с позиции, когда она находится между вами и башней. После уничтожения электростанции башня перестанет функционировать. Войдите в **Comm-Array**. Нажав **Ctrl 86**, вы активируете самоуничтожение. Покиньте своего робота и быстро заберитесь



1-5

Спускайтесь вниз по реке, не обращая внимания на пушки. Не вступайте в открытый конфликт с патрулем, а вместо этого поверните направо, зайдите в тупик и уничтожьте генератор поля. Войдите в здание, контролирующее мост, и



дены, так что заберитесь в свой свободный робот, расположенный у электростанции. Уничтожьте электростанцию с позиции, когда она находится между вами и башней. После уничтожения электростанции башня перестанет функционировать. Войдите в **Comm-Array**. Нажав **Ctrl 86**, вы активируете самоуничтожение. Покиньте своего робота и быстро заберитесь





опустите его. Покиньте тупик и уничтожьте электростанцию и/или башню. Введите код **IFF 0024** и перейдите через мост.

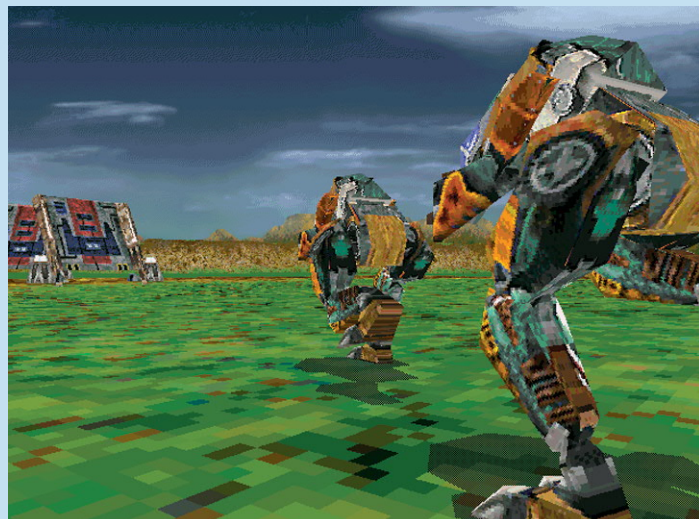
2-1

Войдите в один из двух свободных роботов и направляйтесь в точку **1**. С вами пойдет **Kylie**. У места назначения вас ждет засада. Уничтожьте роботов по одному. Следите за тем, чтобы оставить **Kylie** в живых. Идите в точку **2**. Прикройте **Kylie**, пока он будет заходить в завод по производству оружия, уничтожив солдат, которые выйдут из здания слева. **Kylie** выйдет уже на роботе. Двигайтесь вверх мимо зданий к месту встречи.

2-2

Свяжитесь с **Kylie**, чтобы приказывать ему сопровождать вас до точки **1** на полной скорости. Идите вниз по реке. **К** может остановиться повоевать, поэтому не забывайте ему помочь. Подойдя к мостам, прикажите **К** атаковать одного из роботов, пока вы будете

заходить в башню. Сразу уничтожьте ракетную башню на другой стороне реки прицельным огнем по пушке. С помощью вашей башни уничтожьте оставшихся роботов. Если не сможете, сделайте это с помощью своего робота. Как толь-



2-3

Направляйтесь в точку **1** вместе с **К**. Без помощи ракет уничтожьте врага, который ждет вас в засаде. Спускайтесь вниз по каньону, пока не увидите башню и электростанцию. Нацельтесь на башню и медленно идите к ней, пока не загорится значок готовности ваших ракет. Теперь уничтожьте башню с этого расстояния. Затем, своим энергетическим оружием уничтожьте электростанцию. Идите дальше по каньону, пока не увидите вторую электростанцию в тупике. Прикажите **К** остановиться. Дальше лучше действовать одному. Вам нужно уничтожить эту электростанцию, чтобы двигаться дальше. Однако этот комплекс охраняется четырьмя вражескими роботами, с которыми вам не справиться. Нацельтесь на электростанцию. Теперь, ис-



ко сможете поднимите мост, чтобы враги не смогли его перейти. Опустите следующий мост через реку и перейдите его вместе с **К**. Наступайте на лагерь **LATLON**, уничтожая врагов. Здесь вы либо





пользуя авто наводку, на полной скорости атакуйте комплекс, постоянно стреляя по всем зданиям из всех орудий. Уничтожив электростанцию, быстро унесите оттуда ноги. Покинув каньон, бежите зигзагами, чтобы враги вас потеряли из вида. Дойдя до входа, прикажите **К** следовать за вами и направляйтесь вниз по каньону к точке **1**. Вы встретитесь с **Dr. Thane**. На вас опять нападет засада, но вы продолжайте бежать дальше. В конце каньона вас будет ждать Thane.

2-4

Следуйте вместе с **К** к точке **1** и уничтожьте первую волну роботов, включая паука на другом берегу реки. После этого **Thane** попросит вас вывести из строя робота, чтобы она могла его захватить. Для начала прикажите **К** прекратить выполнение задания. Помните, что теперь в вашей команде несколько человек, и вам следует использовать индивидуальные команды (**F1** командует всеми, **F2** командует **К**, а **F3** командует **Thane**'ом). Дойдите до точки **1**, затем медленно на-

правляйтесь в точку **2**. Немного справа от вас вы заметите **Thane**. Остановитесь так, чтобы Thane оказалась между вами и вражеским роботом. Нацельтесь на робота и пошлите в него пару ракет **SAG-5T**. Будьте уверены, что вы атакуете



робота, стоящего за пределами лагеря, а не робота-защитника с левого фланга. Он пойдет в атаку. Отходите назад, так, чтобы его ракеты случайно не убили **Thane**. Как только враг подойдет близко

к **Thane**, скомандуйте ей открыть огонь. После того, как она убьет пилота с помощью **EGGER**, она войдет в робота и передаст вам код.

2-5

Идите вместе с **К** на юг, пока не натолкнетесь на свободного робота. Займите его, отдав своего робота **К**. Подойдите к группе пушек и прикажите **К** прекратить выполнение миссии. На полной скорости направляйтесь к зданию, контролирующему пушки, и покиньте робота, чтобы быстро войти в здание. Нажмите **Y**, чтобы ввести свой **IFF** код. Пушки теперь будут атаковать противников, которые к этому времени уже на вас нападут. Быстро вернитесь в свой робот и на полной скорости направляйтесь к **К**. Нацельтесь на ближайшего робота и прикажите **К** его атаковать, пока вы будете управляться с другим. Уничтожив их, заверните за угол и добейте остальных. **Thane** побежит к лифту. Пока она бежит, отвлеките на себя пушку и уничтожьте ее. Покиньте ро-





бота и направляйтесь вместе с **К** к лифту.

2-6

Нацельтесь на ближайшую башню и прикажите **К** (но не **Thane**) занять ее. Бегите к следующей башне. Уничтожьте первые 5-6 вражеских хOVERов с помощью башни, затем покиньте ее и используйте **GASHR** для захвата одного из хOVERов. С его помощью уничтожьте остальных. Нужно уничтожить всех врагов и оставить в живых и **К** и **Thane**.

3-1

Прикажите **К** и **Т** прекратить выполнение задания. Направляйтесь в одиночку в точку **1**.

Один из солдат на вашем пути может залезть в танк. Спрячьтесь за скалой и используйте в подходящий момент **GASHR**. Залезьте в танк и вернитесь за **К** и **Т**. Как только **Т** попадет в танк, она заменит **IFF** на вражеский. Теперь вы просто обязаны до конца миссии оставаться в танке любой ценой. На-



робот должен уцелеть, чтобы вы попали на базу. Идите в точку **3**.

3-2

Sheridan и **Kylie** сражаются на ле-



вом фланге, и от них помощи ждать не приходится. Вы и **Thane** должны пойти прямо к точке **1**, затем к точке **2**. Уничтожьте вражеский хOVER, и **Т** двинется к своему месту у генератора. Уничтожив врага, присоединитесь к **Т** и взорвите генератор. После этого на полной скорости бегите в каньон слева. Оттуда вы можете уничтожить врагов, а затем и сам комплекс. Идите в точку **2**, не попадая под огонь вражеских башен.

3-3

Медленно приблизьтесь к точке **1**, пока не получите сигнал предупреждения о минных полях. Остановитесь и скамандуйте своим напарникам прекратить выполнение задания, пока вы украдете вражеский танк. С помощью ракет **Visom** нанесите удар по другому вражескому танку, расположенному у точки **1**. Попад в танк, быстро направляйтесь назад подальше от своих напарников и минных полей. Покиньте свой танк и с помощью **EGGER** убейте пилота. Перед тем, как войти во вражеский робот, уничтожьте свой танк, нажав **Ctrl 86**. Из робота скамандуйте напарни-





THE BITMAP BROTHERS

ТОЛЬКО ДЛЯ
ПРОФЕССИОНАЛОВ!

PLATINUM



- ★ CD ROM с полной версией
- ★ CD ROM Z-extra
- ★ Футболка с логотипом Z PLATINUM
- ★ Коврик для мыши
- ★ Брелок для ключей
- ★ Значок



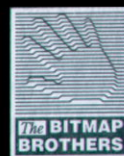
-\$10 Предъявив этот купон, Вы получите скидку на **Z-platinum** **-\$10**

Только в магазинах **GameLand**

1. с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд
т/ц "Новый Колизей". Game Land
2. ул. Новый Арбат, д. 15. Станция
метро "Арбатская"
3. ул. Арбат (Старый), 21. Станция
метро "Арбатская"
4. С.-Петербург, Невский пр-кт, 135



11119





кам следовать за вами. Быстро проскочите через минное поле, минуя помеченные места. В лагере прикажите напарникам атаковать башню, пока вы расправитесь с солдатами. Если вы все будете делать быстро, то пока напарники атакуют одну башню, вы сможете захватить другую. Вы должны оставить неповрежденными трех роботов, так что постарайтесь быстро уничтожить солдат. Если кто-то из них заберется в робота, используйте **EGGER** либо **GASHR**, предварительно покинув башню. После уничтожения солдат прикажите своим напарникам занять трех роботов.

3-4

Для начала придется уничтожить вражескую электростанцию на другой стороне реки. Идите вперед, пока она не покажется с правой стороны. Вернитесь к зданию, контролирующему мост, и с помощью **GASHR** выбейте оттуда солдата. Убейте его и войдите в здание, чтобы опустить мост. Вместе с Thane перейдите мост и прикажите ей уничтожить робота, пока вы займетесь ракетной башней. Встретьтесь с



Sheridan и **Kylie** в точке **2** и идите в лагерь, расположенный глубоко в тупике. Войдя в лагерь, нацельтесь на лифт и дождитесь зеленого сигнала. После этого в течение 10 секунд стреляйте, а затем 10 секунд держите лифт под прицелом.



Уничтожив лифт, примитесь за ракетную башню и генератор, не оставляя без внимания и роботов. Покиньте робота и выбейте из штаба с помощью **GASHR** солдата, затем прикажите **Sheridan** войти в здание.

3-5

Вы должны с командой прорваться в лагерь Скорпов. Рекомендуется, чтобы вы приказали **К** и **Т** защищать вас. После того, как вы попадете в лагерь, прикажите Шеридан уничтожить лабораторию. Вы получите предупреждение от **К**. Выслушайте все внимательно и сделайте так, как сказано. После уничтожения лаборатории постарайтесь не остаться без робота.

4-1

Вы и **Т** должны прорваться к штабу Скорпов внутри огороженного лагеря. Надо сначала уничтожить электростанцию, чтобы снять с лагеря защиту. Лучше всего для этого применить прямую атаку. Перейдите на другую сторону станции, и будем надеяться, что пушки сами попадут в нее по ошибке. Используйте весь запас боеприпасов. После уничтожения станции с помощью **GASHR** выбейте солдата из ракетной башни и убейте его. Затем используйте любое средст-



во уничтожения для победы над оставшимися роботами. Дойдя до лагеря, идите в конец тупика к зданию штаба, чтобы уйти из поля видимости пушек. Вы будете окружены Скорпами. **Thane** переведет послание командира Скорпов. Исполните все его приказы.

4-2

Вы, **Т** и **К** должны защитить базу Скорпов. Сразу бегите к башне справа и начинайте уничтожать атакующих роботов. Не попадите по своим зданиям. Если враги уничтожат электростанцию, башня станет ненужной, поэтому старайтесь занять с помощью **GASHR** любое удобное средство передвижения врага. После отражения атаки бегите к зданию, контролирующему мост и поднимите его. Займите ракетную башню и продержитесь 15 минут, либо уничтожьте 15 врагов.

4-3

Нужно последовательно посетить все точки на карте и дойти до точки **3**. Уничтожьте здание, контролирующее минное поле чтобы его детонировать. Зайдите в точку **1** в здание, чтобы пополнить амуницию. В точке **2** в здании пополните свою защиту. Следите за тем, чтобы ваши напарники всегда были рядом и не потерялись.

4-4

Дойдите до точки **1**. На своем пути вы встретите минное поле. Войдите в здание, его контролирующее, и включите самоуничтожение. Тем самым, вы взорвете мины, и, если повезет хотя бы одного из четырех ожидающих вас роботов. Попробуйте заманить их на минное поле, а затем уничтожить здание.

Чтобы закончить миссию, нужно опустить мост.

4-5

У вас есть на выполнение миссии только 20 минут, так что делайте все быстро. Держитесь правой стороны и войдите в каньоны. В первом уничтожьте электростанцию. Если нужен робот, вы его можете найти в тупике, если пойдете по правому ответвлению. Во втором каньоне (точка **1**) уничтожьте штаб. Поменяйтесь роботами с **Wilkins**. Подойдите к лаборатории в

точке **2** и с помощью лазерного прицела уничтожьте ее.

4-6

Развернитесь и следуйте по узкой тропе на полной скорости. Догоните **Sheridan** и убейте его, а не только его робота, пока он не доберется до моста.



ВСЕГДА И ВЕЗДЕ НАСТОЯЩЕЕ АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО

Компьютеры известной американской фирмы на заказ. Широкий выбор возможных конфигураций.

Процессоры **Intel Pentium 120-200 PRO**, а также процессоры с новой технологией **MMX**.

Оперативная память от **16** до **128 MB**. Видеопамять от **1** до **8 MB**. И многое другое.

При выборе компьютера вам помогут опытные консультанты.

Гарантийное обслуживание в течение **2.5 лет**. Срок поставки от **3** до **7** недель.

Предоплата **50%**.

Приведенные ниже конфигурации являются базовыми.

Destination PC 200 MMX

Процессор Intel Pentium 200 MHz with MMX
Оперативная Память 32MB SDRAM DIMM
Жесткий диск 3.2GB EIDE
Кэш 512K Pipeline Burst Cache
Видео карта 2 MB VRAM
CD-ROM драйвер 12x/16x IDE
Звуковая карта 16 bit Hi-Fi
Монитор 31" Destination VGA
Модем Telepath modem with X2 Technology
Системный блок 7-bay charcoal-colored PC Case
3.5" Diskette Drive
Wireless Keyboard & Mouse
Destination Software Collection
MMX Technology Bundle

5,899 y.e.

Prof.System PC 266 II

Процессор Intel Pentium II 266 MHz w/MMX
Оперативная Память 64 MB EDO DRAM
Кэш 512K L2 secondary write-back
Жесткий диск 6.4 GB EIDE
Доп. носители IOMEGA ZIP Drive
Видео карта STB Virge/VX 4MB 3D accelerat.
CD-ROM драйвер 12x/16x EIDE
Звуковая карта Ensonig Sound Card
Динамики активные Altec ACS410 with subwoofer
Факс/Модем Telepath modem w/X2 Technology
Монитор 17" 0.28 CrystalScan
Системный блок Tower Case
Клавиатура & MS Mouse

5,499 y.e.

Prof.System PC 200 MMX

Процессор Intel Pentium 200 MHz w/MMX
Оперативная Память 32 MB SDRAM DIMM
Кэш 512K Pipeline Burst Cache
Жесткий диск 3.2 GB EIDE
Видео карта 2MB 3D accelerator
CD-ROM драйвер 12x/16x IDE
Звуковая карта Ensonig Sound Card
Динамики активные Altec ACS41
Монитор 17" 0.28 CrystalScan
Системный блок Mid-Tower Case
3.5" Diskette Drive
Клавиатура & MS Mouse
Операционная система Windows 95 + MS Office 97

4,229 y.e.

Prof.System PC 200 PRO

Процессор Intel Pentium PRO 200 MHz
Оперативная Память 32 MB EDO DRAM
Кэш 256K L2 secondary write-back
Жесткий диск 3.2 GB EIDE
Видео карта 2MB 3D accelerator
CD-ROM драйвер 12x/16x EIDE
Звуковая карта Ensonig Sound Card
Динамики активные Altec ACS41
Монитор 17" 0.28 CrystalScan
Системный блок Tower Case
3.5" Diskette Drive
Клавиатура & MS Mouse
Операционная система Windows 95 + MS Office 97

4,379 y.e.

Приобретайте в магазинах

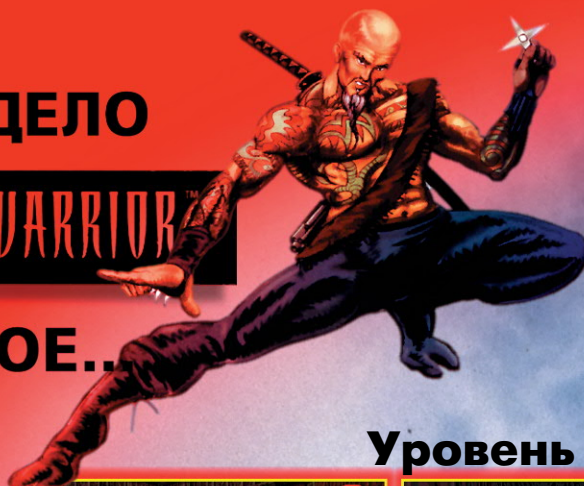
Game and
GALLERY 2000

ВОСТОК, SHADOW

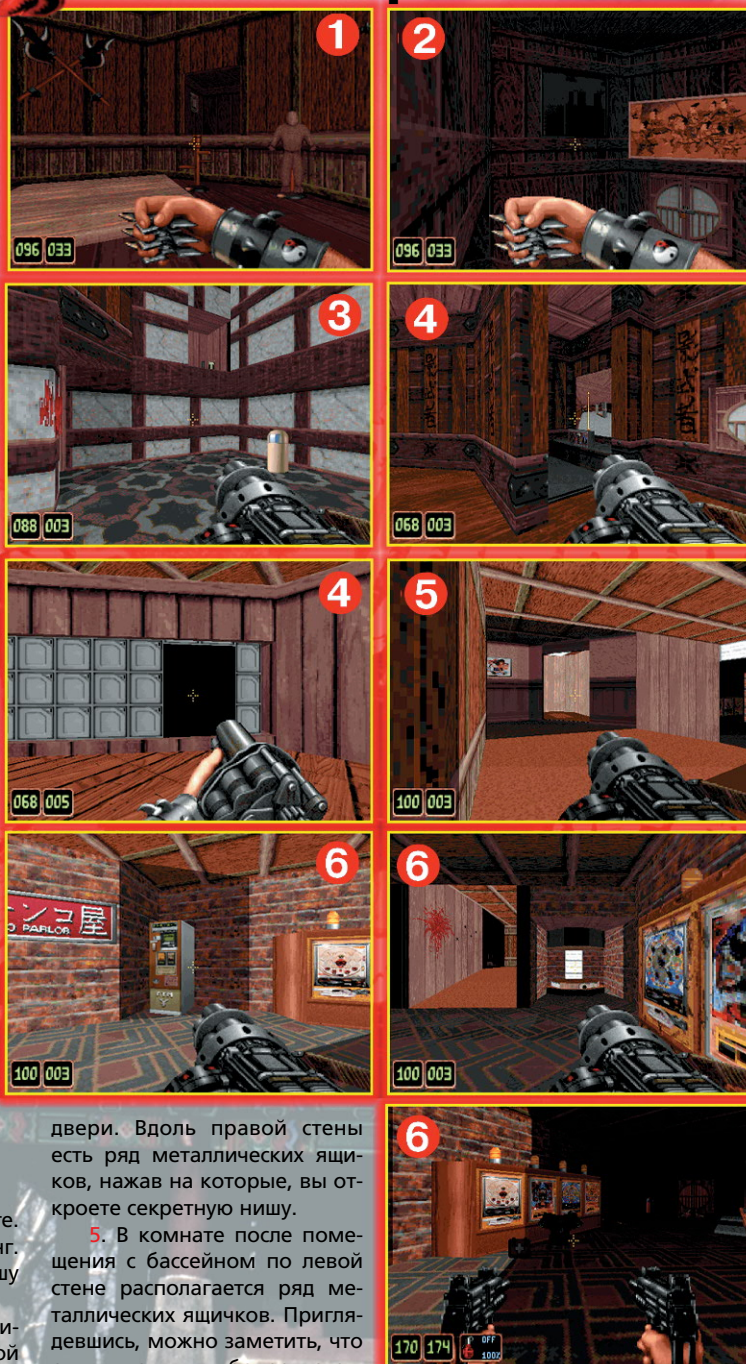
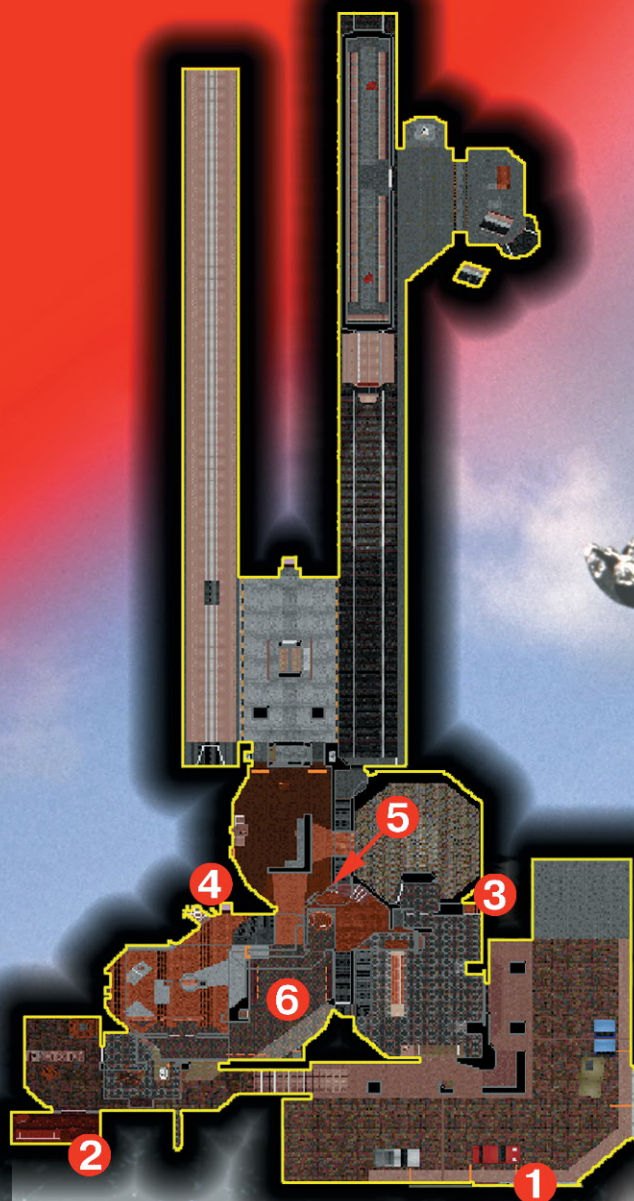
ВСЕ СЕКРЕТЫ
ПЕРВОГО ЭПИЗОДА

ДЕЛО WARRIOR

ТОНКОЕ...



Уровень 1



1. В самом начале уровня вы находитесь в небольшой комнате. Позади вас есть запертая дверь, за которой можно разглядеть гонг. Киньте в него шурикен, и, быстро развернувшись, прыгайте в нишу за опустившейся картиной.

2. В комнате, где на ящиках находится золотой ключ, на противоположной стене есть скрытое окно. Пройдя по выступу на левой стене, вы сможете перепрыгнуть на выступ у этого окна, и попадете в секретную комнату, где найдете гранатомет.

3. В комнате за дверью, которую вы откроете золотым ключом, нажав на стену в правом от входа углу, вы увидите открывшуюся наверху нишу. Для того, чтобы запрыгнуть туда, вам придется подвинуть стоящую рядом урну несколькими выстрелами из узи.

4. Пройдя по транспортной ленте, вы попадете сначала в комнату, где находится пульт управления машинкой с серебряным ключом, а затем в комнату, которую уже видели из-за закрытой

двери. Вдоль правой стены есть ряд металлических ящиков, нажав на которые, вы откроете секретную нишу.

5. В комнате после помещения с бассейном по левой стене располагается ряд металлических ящичков. Приглядевшись, можно заметить, что один из них более светлый, чем остальные. Нажмите на него и быстро бегите за угол, где откроется секретная комната (осторожно, там может находиться еще один камикадзе).

6. В игровом зале есть автомат с надписью "АТМ" внизу. Если нажать на него, то в противоположном углу опустится вращающаяся тумба, и вы сможете перекусить "пирожком здоровья".

Там же на игровых автоматах попробуйте поиграть в PINBALL, возможно вам и повезет.

Уровень 2

1. Справа от двери с синей кодовой карточкой есть ящик, нажав на который, вы попадаете в секретное помещение.

2. В помещении с ящиками, около двери с синей кодовой карточкой, посередине стоит конструкция с лестницей, на правом крыле которой есть секретная зона. Попасть туда можно, перепрыгнув с подъемника у стены.

3. В комнате, где вы найдете желтую кодовую карточку, обратите внимание на картину на стене. За ней есть выключатель, который открывает скрытую нишу в противоположном углу.

4. В той же комнате найдите вентиляционную решетку, разбейте ее и забирайтесь в шахту. В конце, около вентилятора вы найдете "пирожок здоровья".

5. В комнате с красной кодовой карточкой, около двери с золотым ключом есть панель, за которой находится секретная ниша.

6. В помещении, куда вы попадете, воспользовавшись синей карточкой, запрыгните на левый выступ около входа. На противоположной стороне есть подъемная панель секретной комнаты. Перед выходом не забудьте включить генератор в этой комнате.

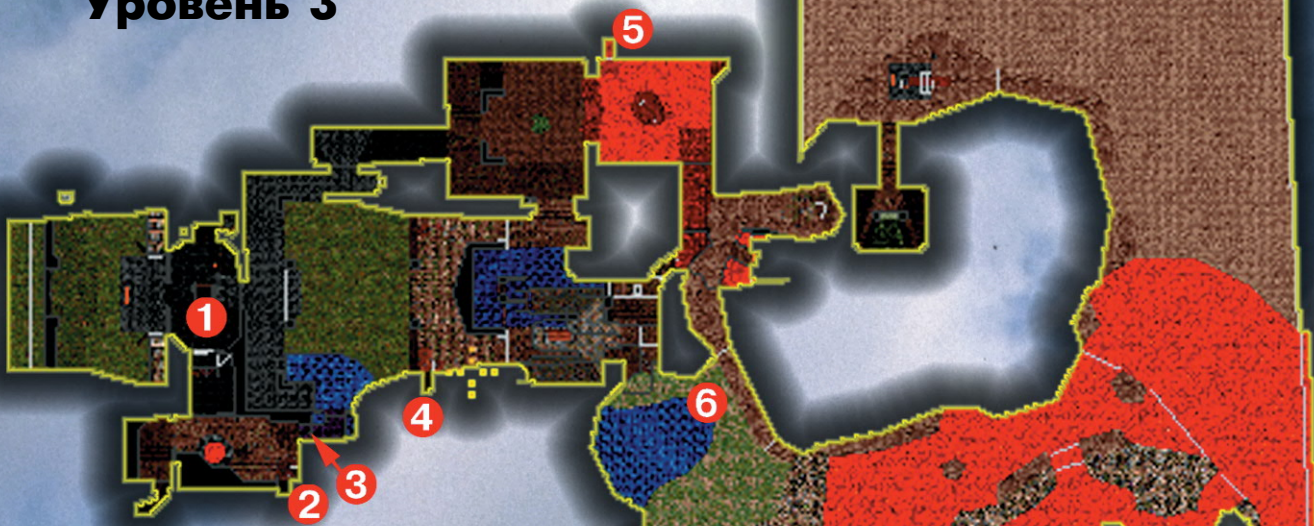
7. Чтобы попасть в эту секретную область, вам необходимо сначала отремонтировать погрузчик при помощи ремонтного инструмента. Затем подгоните его к ящикам и запрыгните наверх.

Вопрос: "Где взять золотой ключ?"

Ответ: Помните комнату с двумя гидравлическими прессами? После того, как вы включите питание, при помощи одного из них можно изготовить ключ, а второй будет штамповать бесконечное количество узи и патронов к нему.



Уровень 3



1. Попав в первую комнату (для того, чтобы открыть дверь, выстрелите в гонг), взорвите потолок в нише, где лежит узи, и забирайтесь наверх. Любопытное зрелище, не правда ли?

2. В помещении, где вам придется сжечь плохого парня, чтобы забрать золотой ключ, на стене есть картина с коллективным портретом, а за ней секретная ниша.

3. На площади перед большими дверями с медным замком есть небольшой водопад. Нырните в него и перекусите "пирожком здоровья".

4. Там же, за решеткой есть выключатель, который откроет нишу у правых ящиков за большими воротами.

5. В зале с вращающейся конструкцией с гонгом посередине, справа от статуи есть небольшой выступ. Запрыгните на него и выстрелом включите кнопку на противоположной стене, которая откроет секретную нишу рядом с вами

6. Вы заметили, как в самом начале пути по узкому карнизу в скалах белый заяц бесстрашно сиганул вниз? Думаете, он самоубийца?... А вот и ошиблись. Там внизу есть бассейн с водой, и если вы последуете за ним, то попадете в секретную комнату с двумя телепортаторами, один из которых поможет вам сократить непростой путь в скалах. (Не забудьте сохраниться перед прыжком, поскольку есть вероятность, что вы не попадете в бассейн с первой попытки, и приземление будет весьма болезненным)

7. В комнате, где вы попадаете в ловушку с опускающимся потолком, пробегите до конца и взорвите механизм на левой стене за закрывшейся дверью. Затем запрыгните туда и закусите пирожком.

8. Для того, чтобы открыть двери в бассейне, необходимо нажать среднюю и дальнюю от входа кнопки в левом ряду и среднюю в правом ряду. После этого вернитесь назад в комнату, где вас чуть не раздавило, и забирайтесь на секретный балкон, вход на который теперь открыт.



Interstate '76™

Это — 1976... другой '76.
Перед вами расстилаются тысячи
милей раскаленной пустыни Аме-
риканского юго-запада и огром-
ный двигатель ревет, когда Вы
нажимаете на акселератор...
Это — время сильных духом ге-
роев скоростных магистралей и
шоссе...
Это время чтобы победить, или
погибнуть...



-\$5 Предъявив этот купон,
Вы получите скидку на **INTERSTATE '76** **-\$5**

Только в магазинах

Game Land

1. с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд
т/д "Новый Колизей". Game Land
2. ул. Новый Арбат, д. 15. Станция
метро "Арбатская"
3. ул. Арбат (Старый), 21. Станция
метро "Арбатская"
4. С.-Петербург, Невский пр-кт, 135



ACTIVISION

Уровень 4



1. В первом лесу, около входа в дом, где находится золотой ключ, справа есть деревянная доска с трещиной, взорвав которую, вы попадете в секретное место.

2. Во втором лесу есть небольшое помещение с картинами посередине. Запрыгнув в любую из них, вы окажетесь в секретной комнате с кевларовой броней.

3. После того, как вы почините танк и расправитесь с толпой неприятелей, для того, чтобы пройти дальше, расстреляйте левую стену от закрытого прохода 5-6 выстрелами из танкового орудия, а затем закрытую дверь в домике посередине следующего помещения.

4. Когда телепортируетесь в долину с речкой и уничтожите всех плохих ребят, гуляющих поблизости, ныряйте в противоположном от водопада конце речки. Попад в секретную область, застрелите кролика, который там бежит (в отличие от ранее виденных этот очень больно кусается), а затем взорвите бочки в пещере и перекусите пирожками.

5. Забравшись в пещеру над водопадом, пройдите по речке за камень посередине, и найдете еще один пирожок.

6. В зале с подвижными колоннами на противоположной стене от входа внизу есть секретная ниша с телепортатором. Для того, чтобы попасть туда, расположите колонны по прямой



САМЫЙ "КРУТОЙ" ЖУРНАЛ О ПУТЕШЕСТВИЯХ, ДОСУГЕ, РАЗВЛЕЧЕНИЯХ

Светские
"тусовки",
тайны
из жизни
российских
и зарубежных
"звезд",
отдых
в любой
точке земного
шара,
секреты
рыболовов,
охотников,
грибников,
пиратские клады,
шпионские "байки",
курортные романы



В каждом номере -
розыгрыш **СУПЕРПРИЗА** -
бесплатной поездки
в **ЭКЗОТИЧЕСКОЕ**
ПУТЕШЕСТВИЕ
или **АВТОМОБИЛЯ**

**1000 СОВЕТОВ
ТЕМ, КТО СОБРАЛСЯ
В ДОРОГУ**

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИЛЕР **SONY**

представляет первый в
Казахстане специализированный
магазин по продаже видео- и



Более 1000
наименований игр на:

- Sony PlayStation
- IBM PC CD-ROM
- Nintendo 64
- Sega Saturn
- GameBoy
- 3DO
- Dendy



Адрес: г. Алматы, ул. Фурманова, 42
тел.: 503797

Анкета

Имя:

Возраст:

На какой платформе Вы играете:

- 1. SONY ☐
- 2. SEGA SATURN ☐
- 3. 3DO ☐
- 4. NINTENDO 64 ☐
- 5. Персональный компьютер ☐
- 6. Другое ☐

Сколько Вы тратите в месяц на компьютерные и видео игры:

- 1. до 100000 руб. ☐
- 2. до 250000 руб. ☐
- 3. до 400000 руб. ☐
- 4. до 500000 руб. ☐
- 5. более 500000 руб. ☐

Игры какого жанра Вам нравятся:

- 1. Стратегия ☐
- 2. Action ☐
- 3. Файтинги ☐
- 4. Автомобильные симуляторы ☐
- 5. Авиасимуляторы ☐
- 6. Спортивные игры ☐
- 7. Quest ☐
- 8. RPG ☐
- 9. Другое ☐

Как часто Вы читаете журнал:

- 1. Каждый номер ☐
- 2. Покупаю редко ☐

Нравится ли Вам оформление журнала:

- 1. Да ☐
- 2. Нет ☐

Какие рубрики журнала Вам нравятся:

- 1. Новости ☐
- 2. Интервью ☐
- 3. Это будет хит ☐
- 4. Аксессуары ☐
- 5. PC ☐
- 6. Видеоигры ☐
- 7. Тактика ☐
- 8. Горячая линия ☐
- 9. Хит-парад ☐

Какие рубрики журнала Вы считаете лишними:

- 1. Новости ☐
- 2. Интервью ☐
- 3. Это будет хит ☐
- 4. Аксессуары ☐
- 5. PC ☐
- 6. Видеоигры ☐
- 7. Тактика ☐
- 8. Горячая линия ☐
- 9. Хит-парад ☐

Что нового Вы хотите увидеть в журнале:

По какой цене Вы купили этот номер:

СПАСИБО!

Номер 14, Июль 1997 года

Что? Проблемы?



Обращайтесь К нам!

Книги секретов и прохождений помогут Вам в освоении новых игр. Лучшие специалисты из **Brady Games**, **Prima Publishing** и **Microsoft Press** поделятся с Вами секретами последних ХИТОВ.

Приобрести эти книги Вы можете в магазинах **Game Land**.

Телефон: (095) 288 32 18

Internet: www.gameland.ru/scripts/storewares/storewares_filtered

СТРАНА ИГР — Горячая линия

ПЕРЕПИСКА

Уважаемая редакция!

Давно мечтаю завести друзей по переписке. Те ребята, которые любят игры любых жанров и хотели бы поделиться своими секретами со мной (а я с ними), пусть пишут!

E-Mail: ccc@power.indi.ru

Я поклонник жанра **Real Time Strategy** и хотел бы найти партнеров по игре через модем или интернет. А также адреса фанатов этого же жанра для переписки.

Юрий

root@monarch.kemerovo.su

Я хочу найти друзей по переписке и людей, которые играют в такие игры, как **NHL 96/97, FIFA 96/97, NFS, DUKE NUKEM 3D, QUAKE, DIABLO, FULL THROTTLE, TORIN'S PASSAGE, C&C/C&C:RA, WC2, KKnD, MDK.**

Надеюсь, что ваш журнал поможет мне в этом.

Мой E-Mail: **sapozhn@glasnet.ru**

Тел: 338-57-52

Заранее спасибо

Коля Сапожников

Здравствуйте, дорогая и любимая всеми Gameland! Я очень давно читаю ваш журнал и очень рад, что у вас так много новых рубрик. Теперь, если можно, я обращусь к читателям. Парни и девчонки почему вы не играете в **Diablo** по Интернету? Заходите смело и играйте вместе со мной и моими друзьями! Если вы все таки решились, ищите имя +Ivan+ (это я). Или пишите мне по e-mail: **mflower@centro.ru** Всего хорошего!

Фанат **Orion 2, Ufo-3, Red Alert, Diablo, WarCraft 2, War Wind, Gene Wars.** Для писем: **455051, г. Магнитогорск, ул. Советская, д. 201/1-105. Евгений АКАШЕВ.**

КОДЫ, ПРИСЛАННЫЕ НАШИМИ ЧИТАТЕЛЯМИ

Test Drive off-Road

BEEF bonus monster truck
LOWRIDER bonus stock car
FIFTY bonus hot rod
SPRINTER bonus 4X4 buggy
ALLTRACK open all tracks
FRIENDLY bonus track 1
SANDDUNE bonus track 2
CRAZY bonus track 3
ELITE bonus track 4
SNOWMAN bonus track 5
ALLTRACK bonus track 6

Дмитрий МОРГУНОВ

Heroes of Might and Magic

Когда вы первый раз начнете игру, то напечатайте **101495**, и вы увидите всю карту, даже еще не открытую территорию.

Caesar II

Начните новую игру, затем сохраните ее. Посмотрите файл в **Hexedit** и измените **16 4E** на **16 FF 03**. Сохраните игру, посмотрите файл в **Hexedit**. Строку **207340** измените на **FF FF FF**, сделайте то же самое со строчкой **221132**. Таким образом вы получите столько динариев, сколько душе угодно. Если вы введете код **CHRISEDWARDS**, то получите все оружие, код

BHARDIN даст непобедимые барьеры, а код **ARLOEISENBERG** восстановит жизненные силы.

Battle Isle 3

Коды уровней:

1 уровень **2975462**
 2 уровень **6487674**
 3 уровень **1564386**
 4 уровень **9745642**
 5 уровень **3756838**
 6 уровень **2957843**
 7 уровень **8844366**
 8 уровень **2375411**
 9 уровень **3854653**
 10 уровень **5647332**
 11 уровень **4092664**
 12 уровень **7564336**
 13 уровень **8264241**
 14 уровень **3243554**
 15 уровень **5487436**
 16 уровень **1353411**
 17 уровень **4524338**
 18 уровень **6731244**
 19 уровень **1243371**
 20 уровень **6425425**

Witchaven II

Чтобы использовать эти коды, нажми выход, затем напечатай эти коды, а потом вернись.

HEALTH – добавить здоровье до 100.

ARMOR – добавить оружие.
STRENGTH – добавить силы.

Mortal Kombat 3

101-000 лечение игрока №1
000-101 лечение игрока №2
202-000 ослабление игрока №1
000-202 ослабление игрока №2
972-279 отключение таймера
985-125 Psycho kombat
460-460 Randper Fighting
688-422 бой в темноте
642-468 играть в Shot-'em-Up
969-141 победитель дерется с Мотаро
769-342 победитель дерется с Noob Saibot
033-564 победитель дерется с Shao Kahn

Если вы наберете в командной строке при загрузке игры после команды «МК3» следующие параметры, то вы получите:

8888 надутые бойцы
1111 сморщенные бойцы
831 тени бойцов
8000 быстрая игра
603015 медленная игра

Chaos Overlords

Введите вместо имени игрока: **SMGHUBBLE** – возможность наблюдения за всеми гангстерскими

группировками в любом секторе.
SMGMILD – исцеление бандитов.

CivNet

Чтобы получить доступ в **Cheat-мению**, введите в промежутке между двумя ходами **AODBAMF**, держа нажатой клавишу **CTRL**. Вы увидите меню:

ScaleIt – увеличение продуктивности.
Armyinfo – информация о других расах.
MoneyAndPower – деньги и авторитет.
AllSeeingEye – вся карта.
GetSmartQuick – развитие науки.
MissileCrisis – производство ядерного оружия.
SettlersHo! – Settler'ы.
Nukestorms – глобальное потепление.
Automode – вместо игрока ходит компьютер.
Armaggedon – апокалипсис.

Dead Lock

Во время игры нажмите **Ctrl+F1**, а затем наберите:

FRODO – максимальное количество колонизаторов.
GHOTI – мгновенная разработка выбранной технологии.
MAKE IT SO – по 100 единиц всех материалов и 5000 денег.

War Wind

Во время игры нажмите Enter и введите:

! GOLDEN BOY – 5000 единиц ресурсов.
! THE SUN ALSO RISES – ликвидация Fog of War.

The Settlers 2: Veni, vidi, vici

Thunder – вся карта и любые постройки.

Master of Orion II

Введите во время игры с нажатой клавишей **Alt**:

MOOLA – 1000 BC
MENLO – завершение начатого исследования

Assault Rigs

Уровни:
 2 уровень – **NEXTGEN 212132**
 5 уровень – **NODDY 233313**
 10 уровень – **OBLITERATE 334212**
 15 уровень – **HALLS 413333**
 20 уровень – **FORT 121332**
 30 уровень – **AIR 241413**
 41 уровень – **PUSH ME 413432**

Battle Beats

Aofreoio – все бонусные комнаты.
Erhne – бой против всех противников.
Eatee – невозможность превращения героев.
Itihfo – трехраундовые бои.
Oaoaeioa – включение режима AutoFly в лаборатории.

Eradicator

Для демо-версии:

\fushipi – бессмертие
\guns – оружие
\bloodlust – совершенствование оружия
\xmas – все вещи
\tunnel – прохождение сквозь стены

Для полной версии:

\ragamuffin – бессмертие
\arms – оружие
\gift – все вещи
\fmk – восстановление здоровья
\overdrive – совершенствование микрочипа
\bload – переход на любой уровень
\vici – конец уровня
\dig – проход сквозь стены
\sputnik – вся карта
\amobject – все объекты на карте
\aimove – изменение уровня AI
\frame – демонстрация структуры объектов

Hellbender

Введите во время игры:
Auntem# – перемещение на любую планету (# – номер планеты)
Impumpd – все оружие
Imstuck – пропуск миссии
Maxmeup – восстановление брони

Steroid – бессмертие

Urdead# – любое оружие (# – номер оружия)

Pray for Death

Meettheguys – дополнительная игра

Toonsound – в игре появятся звуки из мультиков

Time Commando

Введите во время игры:

Huibon – все оружие
Vonlux – восстановление здоровья
Коды уровней (Easy):
 Roman **YPTERFGZ**
 Japanese **NKTOLVIF**
 Middle Age **VMXYICCB**
 Conquistadors **FDQLUGGCC**
 Wild West **ZREHQFIR**
 Modern Wars **FBTAWPFC**
 Future **X**
 Секретный уровень **COMMANDO**

Whiplash

Введите в качестве своего имени:
CINEMA – особый экранный режим

CUP WON – просмотр финального мультика

DR DEATH – машины людей становятся «бессмертными»

GOLDBOY – главный приз

I WIN – просмотр победного завершения заезда

LOVEBUN – секретная машина

MAYTE – то же

SUICYCO – то же

2X4B523P – то же

TINKLE – то же

MREPRISE – дополнительный приз

TORTUNES – новые звуки

Wing Commander IV

Для активизации Cheat'a начните игру, добавив в командную строку **«-chicken»**, **Ctrl+W** – уничтожение выделенной цели, **Ctrl+Alt+W** – уничтожение всех целей в пределах радар.

«-chicken -m5#» – любой уровень (# – номер уровня).

Алексей, г. Москва

ЕСТЬ МНЕНИЕ...

Посылаю свою тактику прохождения «Противостояния», с помощью нее я прошел более половины миссий с первого раза.

Итак, прежде всего я хочу привести список юнитов той и другой сторон, а затем по порядку объяснить, как руководить ими.

Германия

Пехота
 Полевая пушка
 Гаубица
 Орудие береговой обороны

СССР

Юнкерс-87

Опель 6700

T-II

T-V Пантера

Ягд-Пантера

Тяжелый танк T-VI Тигр

Бронетранспортер SWP 251/1

Мотопехота

Авиация

Зенитная установка

Грузовик

Легкий танк

Средний танк

Штурмовое орудие

ИЛ-4

ГАЗ АА

T-60

T-34

СУ-100

Реактивный миномет БМ-13 «Катюша»
 Бронеавтомобиль БА-41
 Сторожевая вышка с пулеметом



Тактика

1. Пехота. Наступление или оборона с применением пехоты всегда должно поддерживаться бронетехникой. Для защиты своих танков от вражеской пехоты, маневрируя, держитесь в радиусе действия танковой пушки и вне радиуса огня пехоты. Одинокий пехотный юнит можно использовать для разведки, хотя особо много она не разведывает. На пехоту возлагается защита полевых пушек (об этом ниже).

2. Полевые пушки. Каждую полевую пушку должны прикрывать не менее 2-х юнитов пехоты. Максимум на одиноко стоящую пушку должно приходиться по 5-6 юнитов, на 3 и более пушек, стоящих рядом – от 10 и до разумного предела. Ставить пехоту надо перед пушкой (между ней и противником) не ближе, чем в одной «локации» (локация – расстояние, занимаемое 1 юнитом. Оно определяется размерами квадрата, который высвечивается при нажатии на юнит левой кнопкой мыши), и не далее, чем в 3. Лучше всего ресурсы пушки использовать для стрельбы по бронетехнике, так что лучше ее направлять на стрельбу вручную. Против вражеских полевых пушек эффективны бронетранспортеры, мотопехота или массированная атака легких и средних танков. Пехота против полевой артиллерии совершенно бесполезна. И вообще, лучше всего полевые пушки противника бомбить авиацией, заодно убьете юниты, стоящие рядом, в т.ч. и «невидимые».

3. Гаубицы. Гаубица должна накрывать одинокие юниты или их скопления, поддерживать огнем наступление (хорошо получается у 8-ми и более пушек) и вести борьбу с артиллерией противника. Неэффективна против мотопехоты, бронетранспортеров и легких танков. Ваши гаубицы, как правило, находятся в тылу, так что прикрывать их особенно не нужно. Но 2-3 пехотных юнита около позиций ваших гаубиц не помешают, да и то в качестве отвлекающего маневра: пока враг возится с пехотой, гаубицы активно его расстреливают.

4. Орудие береговой обороны. Надо использовать поразительную точность стрельбы этих орудий – они могут послать снаряд через всю карту и точно попасть! Также надо беречь каждый снаряд и стрелять наверняка – ведь 1 попадание убивает любой юнит врага. При атаке вражеских орудий береговой обороны нужно использовать шквальный огонь: либо бомбить, либо обстреливать «катюшами», либо стрелять одновременно из максимального числа пушек. Брать орудия с помощью техники или пехоты не рекомендуется,



т.к. это ведет к большим потерям среди личного состава.

5. Авиация. Бомбить своей авиацией нужно либо пушки и гаубицы, либо скопление вражеских юнитов. Все остальное бомбить неэкономично, но можно, если у вас n-ное число бомбардировщиков. Охраняйте свои зенитки – они вам пригодятся. У компьютерных пилотов с мозгами туго: они бомбят в строго отведенное время строго отведенное место, несмотря на то, что там, на этом месте – ваши (или свои) юниты (чувствуете тонкий намек?). К примеру, в 8 миссии за русских компьютер бомбит свою же пушку...

6. Зенитная артиллерия. Как я уже говорил, зенитки нужно беречь – они гарант того, что сверху не посыпется ничего плохого. Охрана – 2-3 пехотных юнита.

7. Грузовики. Полезны во многом. Во-первых, для перевозки войск с достаточной скоростью, хотя и нуждаются при этом в эскорте. Во-вторых, если вам нужен неприкосновенный резерв, посадите в грузовики необходимое количество пехоты – это и будет ваш резерв. Ввести его в бой не по назначению будет нельзя – выгружать солдат из грузовиков будет некогда. В-третьих, грузовик подходит для разведки. В-четвертых, он при перестрелке может отвлекать огонь противника на себя. При борьбе с вражескими грузовиками лучше всего применять бронетранспортеры ввиду их непроницаемости.

8. Легкий танк. Для обороны – в ряд (лучшая позиция обороняющегося) лучше ставить не более 4 танков, иначе получается неоправданная трата боеприпасов. Вообще

Внимание, редакционная подписка!

Если вы проживаете в Российской Федерации (кроме Москвы и С.-Петербурга) и хотите получать журнал по почте из редакции, то вы можете оформить подписку на шесть номеров.

1. Заполните бланк заказа.

2. Переведите по безналичному расчету **120000** рублей. Получатель: ИЧП «Агарун Компани». ИНН **7729124600**, расчетный счет **002644241** в СБС-АГРО, корр. счет **506161200**, БИК **044541506**.

3. Отправьте бланк заказа (можно ксерокопию) и копию квитанции об оплате или платежное поручение по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, Журнал «Страна Игр».**

Заполните:

Фамилия: Имя:

Точный адрес: Город

улица дом квартира

Телефон (с кодом города): ()

Номера: ☐ Август (№7) ☐ Сентябрь (№8) ☐ Октябрь (№9) ☐ Ноябрь (№10) ☐ Декабрь (№11) ☐ Январь 1998 (№1)

танки, тем более легкие, не должны стоять, они должны двигаться, потому что в движущийся танк труднее попасть, чем в статичный.

9. Средний танк. С ними то же самое, что и с легкими. Подбитые танки (с разбитой гусеницей) нужно направлять на стрельбу вручную и извлекать из этого пользу. Желательно сосредотачивать огонь нескольких подбитых танков на одном вражеском юните – вы убьете его прежде, чем он добьет какой-нибудь ваш. Также замечено, что компьютерные танки при отсутствии рядом вашей бронетехники нападают в основном на пехоту, реже на все остальное.

10. Штурмовые орудия. У штурмовых орудий тенденция нападать в первую очередь на пушки, а потом уже на что-либо другое (если рядом нет вашей бронетехники). Ставьте в ряд не более 4-х штурмовых орудий, иначе снарядов не напасетесь. Самоходки при их численности от 5-ти и более можно объединять в отдельную группу, потому что на параллельных курсах (см. ниже Тактику вождения бронетехники в бой) они бесполезны, а хороши лишь при битве лоб в лоб (что в свою очередь вредно для танков). Но помните, штурмовые орудия не заменяют танки, они их дополняют. Самый «завалывающий» пехотный юнит врага может подбить гусеницу вашей самоходке и спокойно добить ее сзади. Поэтому самоходки нуждаются в средствах поддержки. Против штурмовых орудий врага используйте следующую тактику: заходите всегда сзади, а ваши танки пусть следуют на параллельных курсах.

А вот быстрый способ поддержать огнем с помощью самоходок переправу, к примеру, через Дон. Если 2 маршрута переправы расположены рядом, то по одному из них пусть переправляются войска, а на другом поставьте на расстоянии выстрела до вражеского берега 2 штурмовых орудия (одно за другим). Они будут убивать все вражеские юниты, которые осмелятся помешать переправе.

11. Тяжелый танк T-VI «Тигр». Хорошее оружие, но обладает существенным минусом – малой скоростью хода. Так что лучше стараться пускать их впереди при наступлении (все равно скоро остальные обгонят) и не ставить в резерв – все равно не успеют к месту прорыва вашей обороны врагом.

12. Реактивный миномет BM-13 «Катюша». Лучше

не объединять их вообще – тогда ракеты будут тратиться более экономично и покрывать большую территорию. «Катюши» используются против скоплений противника: одно-временный удар 4-х и более BM-13 по одной группировке способен убить всех, кто там находится. Чтобы лучше получилось покрывать врага, «катюша» должна находиться на большом удалении от противника, тогда разброс ракет получится большим, и они накроют большую площадь. Если же от «катюши» требуется точность попадания, то ее надо подвести как можно ближе к цели. Но необязательно в какой-то вражеский юнит выпускать 1/3 вашего боезапаса – достаточно выпустить по цели необходимое количество ракет, а после этого приказывать машине ехать в любую точку карты. «Катюша» прекратит стрельбу и поедет. Пустые BM-13 можно использовать как разведчиков или сделать так, чтобы они отвлекали на себя огонь врага.

13. Бронетранспортер (у немцев) и бронеавтомобиль (у русских). Оба они отличаются скоростью и высокой скоростью стрельбы в сочетании с высокой подвижностью. Поэтому крупное соединение (10 и более единиц) может победить штук 6-7 танков (кроме «Тигров»), если, конечно же, не забывать постоянно двигаться, используя тактику «лоб в лоб» (о ней ниже).

14. Немецкая мотопехота. Хорошо поддерживает свою пехоту в обороне, но ее качества лучше всего проявляются тогда, когда она движется. Штук 7 мотоциклов способны уничтожить 4 и более танков, а о штурмовых орудиях я вообще не говорю, особенно если нападете на них сзади. Мотоциклы при этом должны постоянно двигаться на параллельных курсах (о них ниже). То же самое относится и к боям с пехотой. Но против пехоты и бронеавтомобилей мотоциклисты малоэффективны. Их можно с успехом использовать в атаке на полевые пушки и гаубицы – ввиду высокой скорости. А лучше всего использовать мотопехоту в сочетании с танками.

15. Сторожевая вышка с пулеметом. Толку от них мало. Одна «Пантера» может уничтожить сколько угодно таких вышек. Но 1-2 вышки в сочетании с 3-4 танками и 2-3 юнитами пехоты, стоящими на соседних от вышки локациях, могут некоторое время сдерживать наступление противника и нанести ему достаточный урон. При атаке вра-

Оптовые распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Бука» — (095) 111-5156
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «GameLand» — (095) 288-3218
4. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р д. 3
ул. Баррикадная д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, подъезд 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская д.7/9
ул. 2-я Звенигородская д.13
ул. Верхняя Сыромятническая д.2
5. «Маарт» — (095) 128-9904
6. «МетроПресс» — (095) 270-0703
7. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328

8. «Сегодня-Пресс» —

- (095) 252-4661
9. Игорь Юрченко — (095) 396-6712

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИИР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-94-35
6. «GameLand» — (812) 966-2846

Казахстан

Алма-Ата

1. Владислав Любчанский —

(3272) 43-69-16

2. Торговая сеть «Фэнтези» — (3272) 41-03-31

Украина

Эксклюзивный представитель на территории Украины
ЗАО «Новая Коллекция», Киев
Отдел реализации: (044) 449-12-90
Отдел рекламы: (044) 443-63-23

Литва

Вильнюс

Жайдиму Шалис
Сергей Горевой
23-04-42
23-06-04

жеских вышек лучше всего действовать танками.

Тактика введения бронетехники в бой.

«Параллельные курсы». Это название (мое) маневра бронетехники, когда ваша и техника противника движется в одном или противоположных направлениях параллельно. Враг зачастую вообще стоит, а вы двигаетесь. Маневр эффективен при танковом бое, особенно когда у вас танков меньше, чем у противника. Неэффективен когда у вас в группе бронетехники большую часть составляют штурмовые орудия. Так как у самоходок фиксированная башня, и стрелять они могут только прямо, данный маневр приведет лишь к бесполезной их потере.

«Лоб в лоб». Маневр, когда ваши бронетанковые силы проходят строй противника насквозь. Актуален для штурмовых орудий и бронетранспортеров. Первые стреляют только по прямой, а у последних небольшой радиус поражения. Танки при этом маневре несут большие потери от стрельбы в упор и вражеской пехоты. Данный маневр также актуален для пехоты из-за малого радиуса стрельбы.

Замечания:

1. Если вы играете за немцев и слышите, что вражеская «катюша» открыла огонь, сразу приводите в движение все, что движется, иначе вам обеспечены крупные потери.

2. «Катюши» взрываются, когда «умирают», и, как ни странно, взрываются, даже если они пустые. Так что пустые «катюши» в гуще врага еще способны причинить ему вред...

3. Это даже не подсказка, а совет. Помните, что юниты тоже могут стрелять по своим, в том числе и случайно. Так однажды моя «Пантера» одним выстрелом убила двух зайцев: одного зеленого, а другого коричневого. Зеленым оказался пехотный юнит компьютера, а коричневым – мой бедный бронетранспортер...

Все, с описанием я закончил.

**С уважением,
Артем ПЛАТОНОВ
г. Санкт-Петербург**

Здравствуй, уважаемая редакция!

Написание этого письма меня подвигла статья в одном из номеров вашего журнала о **Need for Speed 2**. Как только я увидел скриншоты и прочитал список машин, на которых можно будет гоняться, я понял – это то, что мне нужно. Однако после прочтения статьи моя эйфория частично улетучилась, и у меня появился ряд мы-

слей, которыми я решил поделиться с вами.

Полностью с вами согласен, что в **NFS** можно в принципе не включать кольцевые треки – по ним ездить не очень интересно. Когда все зеркало заднего вида занимает передок машины оппонента, из-за нее выглядывает мигалка полицейского, который так и рвется арестовать тебя, надо срочно обгонять попутный пикап, а тут еще нехоти подвернувшийся «чайник» по встречной полосе – вот это настоящее испытание! Накручивание же кругов по кольцевой трассе не дает таких ощущений, вдобавок невозможно представить себе, что ты просто едешь на дачу, только на «Ламборджини».

Кстати, о «чайниках». Их поведение в первой части было, по меньшей мере, нелогичным. Когда идешь на них «лоб в лоб» (к примеру, при обгоне), они не принимают ничего – в лучшем случае, посигналят. Нормальный водитель в такой ситуации постарался бы избежать столкновения, уйдя, к примеру, на обочину. Понятно, что требовать этого от AI трудно, но хотя бы пусть тормозят – все-таки пространства для маневров игрока будет больше. Опять-таки непонятно, зачем в игре реализован клаксон – можно давить сколько угодно, все равно дорогу никто не уступит. Наверное, более реальное поведение «чайников» сделало бы игру более интересной. Впрочем, пока большинство треков в **NFS** – кольца, надеяться на воплощение мечты о продвинутом AI не приходится.

Что же касается поврежденных автомобиля, то тут я согласен с мнением EA. Поиграв в **Road Rash**, я понял, что разработчики **NFS** оказали геймерам неоценимую услугу, лишив их разбиваемого автомобиля. Иначе в режиме **Head to Head** добраться до финиша станет проблематично, поскольку лично я иногда специально разбиваю машину, чтобы снять с хвоста особо назойливого полицейского. Наверное, другие фанаты **NFS** тоже пользуются подобным приемом. Также, на мой взгляд, плохо, что водитель остается в машине во время аварии – ее часто так крутит, что потом можно потерять ориентацию.

Теперь о самом животрепещущем – выборе паватомобилей. Изменения по сравнению с первой частью произошли определенно не в лучшую сторону. Лично я вполне согласен только с выбором трех из восьми моделей – «Мак-Лареном», «Ягуаром» и «Исдерой». Как это ни странно, но «Исдера» – не концепт-кар, а мелкосерийная модель, о чем упоминается, в частности, в немецких автомобильных справочниках за 1995-96 годы. Что касается «Лотусов», то «Эсприт V8» имеет в своей основе «Эсприт» 1987 года – лишь несколько изменился дизайн и установлен новый мотор, а о модели «Лотус GT1» я вообще не слышал, хотя считаю, что знаю все спортивные модели, выпущенные за последние 8-10 лет.

Появление же в игре концепт-каров вообще трудно объяснить. Зачем воссоздавать какие-то нереальные модели, когда в мире полно отличных серийных спортивных машин? На ум сразу же приходят по крайней мере три модели, которые могли бы занять достойное место в **NFS 2** – «Ferrari F50», «Ferrari 550 Maranello» и «Aston Martin DB7». В дополнение к ним можно вспомнить еще с десятков машин, вполне подходивших для игры. Кроме того, маловероятно что «Форд» и «ИталДизайн» предоставили в распоряжение EA свои модели для всестороннего испытания, поэтому их поведение на дороге в игре будет взятым «с потолка». Впрочем, если бы «Форд» и предоставил свои модели в распоряжение испытателей, я сомневаюсь в том, что испытания бы удались – качество американских «концептов» не всегда соответствует их



**САМЫЕ ДЕШЕВЫЕ
ПОДКЛЮЧЕННЫЕ
ПЕЙДЖЕРЫ
В МОСКВЕ**



Game Land (095) 967-1674

Вниманию всем пользователям, купившим лицензионные игры

KKND, Need for Sped II, Moto Racer с документацией на русском языке:

В конце мая среди зарегистрировавшихся пользователей игры KKND был проведен первый этап лотереи.

Призы - футболки и фляжки с символикой KKND - были предоставлены компанией **Electronic Arts.**

лотерея продолжается!

В следующем месяце будут объявлены новые победители. Не поленитесь прислать заполненные регистрационные карточки.

В декабре мы узнаем имя выигравшего главный приз лотереи.

От души поздравляем победителей :

Ходырева О.А.(Москва, № 447047),
Истрашина Г.А. (Санкт-Петербург, № 447038),
Ролеву Т.Г. (Минск, № 447116),
Петухова А.А. (Москва, № 447171),
Потапова С.И. (Пермь, № 447268),
Пономарева С.А. (Москва, № 447490),
Тетушкина Н. (Москва, № 447518),
Чусова А.Г. (Москва, № 447579),
Черникова А. Л. (Санкт-Петербург, № 447644),
Каменева А.В. (Москва, № 447816).



Вы сможете получить свои призы в магазине GameLand по адресу: Москва, Старый Арбат, д.21 телефон: 291-03-72

внешности.

На мой взгляд, появление «Фордов» связано с тем, что EA – американская компания, и поэтому в **NFS2** обязательно должны быть американские машины, причем спортивные и новые. Если бы в EA планировали выпустить игру осенью или хотя бы летом, то проблем бы не было – в январе был представлен абсолютно новый «Шевроле Корвет». Другие выпускаемые в Америке спортивные модели, по-видимому, не подошли: часть из них, как «Форд Тандерберд» – спортивные только по названию, часть (как «Камарро») – выпускаются уже давно. Правда, в Америке все же есть две серийные модели, достойные **NFS2**, и причем достаточно свежие – это «Форд Мустанг» и «Плимут Проулер». Единственным возражением против их включения в игру может быть то, что их скоростные и динамические характеристики существенно хуже, чем у «Ягуара» и «Мак-Ларена». То есть понять присутствие в игре «Фордов» все-таки можно, к тому же, ходят упорные слухи о возможности производства ограниченной серии модели GT90.

А вот чем руководствовались EA, когда последней моделью для **NFS2** выбрали «ИталДизайн Калу», лично я так и не понял. «Кала» – один из длинной череды концептов, которые Д. Джуиджаро выставляет каждый год на салоне в Женеве. Модель эту к этапным для творчества Джуиджаро никогда не причисляли, а в возможность ее серийного производства с самого начала верили немногие. Если уж создателям **NFS2** так захотелось не просто итальянской экзотики, а сверхэкзотики, то можно было взять концепт-кар «Загато-Раптор» 1996 года. Он тоже построен на базе «Ламборджини», и вдобавок к этому фирма принимала заказы на его производство от частных лиц. Набрали ли они их сколько-нибудь, неизвестно, но сам факт позволяет рассматривать «Раптор» как мелкосерийную модель.

Впрочем, про то, на чем надо было бы ездить в **NFS2**, можно рассуждать еще долго, поэтому мне пора подвести итог своим мыслям. Без сомнения, **NFS2** – хорошая игра, наверняка она сделана профессионально (как, впрочем, и все, что несет на себе логотип EA) и будет увлекать так же, как и первая часть. Однако некоторые моменты, реализованные в **NFS2**, вызывают недоумение. Похоже, что при создании игры пытались удовлетворить требования к ней не игроков (которые наверняка посылали свои пожелания разработчикам – благо им там проще, у них у всех доступ к Интернету есть ...), а высшего руководства компании, которое безусловно хорошие менеджеры, но плохие знатоки игрушек. Впрочем, я не теряю надежду – годика через два, возможно, появится **NFS3**, и вот в нем-то, наконец, учтут все пожелания игроков ... А может, и не учтут.

Наверное, вам уже порядком поднадоели мои излияния, и вы не можете понять, зачем я выплескиваю на ваши занятые головы свои мысли, которые надо бы адресовать в EA. Постараюсь объяснить. Российская индустрия игр развивается семимильными шагами. У нас уже способны выпускать очень хорошие игры, такие как «**ПРОВЕРИТЕСЬ**». Кому-нибудь из разработчиков может прийти в голову мысль сделать что-нибудь похожее на **NFS**. Вы находитесь в хороших отношениях с большинством наших создателей игр, а я, скорее всего – не единственный фанат **NFS**, который вам написал, так что вы бы могли донести до этого будущего разработчика мысли игроков, которые помогли бы ему в создании игры. Если бы это случилось, и хотя бы часть пожеланий была учтена, то наверняка в выигрыше были бы все – игроки полу-



чили бы более качественную игру, а разработчики за счет ее большой популярности – большую прибыль. ТАКУЮ игру я бы купил даже лицензионную!

С уважением, Станислав БЕЛЯЕВ
Санкт-Петербург.

Я и мой друг решили написать вам это письмо, прочитав о **SkyNET** в вашем журнале. Конечно, читать подобные публикации довольно интересно, но знаете, сколько людей – столько и мнений. Знать мнение опытного геймера о той или иной игрушке полезно, но зачем же так откровенно называть плохой игрушку, которая на самом деле очень интересна? Хотя пишем мы вам из маленького и незаметного городка Волгореченска Костромской области, куда редко попадает что-либо новое и интересное, но, как говорится, геймер – он и в Африке геймер.

Буквально два дня назад ко мне попал CD с этой игрушкой. Великими фанатами 3D-игрушек нас, конечно, не назовешь, но **SkyNET** нас обоих захватил полностью. Согласны мы и с не совсем хорошим качеством графики, хотя и звук великолепный, но зачем же так беспощадно изничтожать притягательность самого действия? Хотя на данный момент мы вышли лишь к началу 4 миссии, но разве можно сравнить эту игрушку с другими (то есть бывают и красивее, но хуже). Действие захватывает настолько, что буквально невозможно оторваться от монитора. Вы, скорее всего, играли в одиночку, а представьте: один ходит и управляет с клавиатуры, а прицел и мышка находятся в ведении другого. Великолепное оружие, реальность вырисовки ландшафтов, смерть поджидает за каждым углом. Адреналин бродит в крови, инстинкт и чувства обострены до предела! Вот что значит по-настоящему разыграться! А если играть несколько часов подряд без перерыва? А? Как ощущение? Ведь на вкус и цвет товарищей нет, не так ли? Мы, конечно, не отрицаем мнение таких авторитетов, как вы, но подумайте о нас, о незаметных пользователях PC. Ведь редки в глуши хорошие игрушки, литература доходит со скрипом, а то, что доходит, быстро раскупается по бешеным ценам и зачитывается до дыр...

... Конечно, можно махнуть рукой – вот, мол, мелочь лезет в дела взрослых людей, а ведь по статистике более 60% геймеров – мы, подростки. Так что примите к сведению, а пока – пока.

Леонид МИНДАЛИН,
г. Волгореченск, Костромской области.





В февральском номере СИ у вас есть описание всех трех приставок с их техническими характеристиками. Оттуда я узнал, что основная память **Sony PlayStation 2** Мбайт, видео память – 1Мбайт и звуковая память – 512 кБайт.

А если посмотреть заставку на демо-диске, то можно увидеть другие цифры. Основная память 16 Mb, видео-память – 8 Mb, а звуковая память – 4Mb. Кроме этого, производительность приставки составляет 1,5 миллионов полигонов в секунду. Так кому же верить – вам или им?

Денис. Город Москва.

Уважаемый Денис! На самом деле, в этом вопросе правы все. К сожалению, все компании в рекламе своей продукции всегда пользуются, да и будут пользоваться твоим незнанием технических терминов. И, таким образом, они вводят тебя в заблуждение, не сказав ни слова неправды.

Начнем с объема памяти. Не знаем, кто первый начал эту затею, но мир игровых приставок всегда измерял объем памяти не так, как принято. Вместо общепринятой единицы измерения – 1 МегаБайт используется ее производная, 1 МегаБит. Цифры становятся от этого больше, а вот смысл от этого не меняется. Таким образом, «всего лишь» один МегаБайт превращается в массивные 8 МегаБит, точно так же, как один килограмм превращается в 1000 грамм. А так как сокращения от МегаБит и МегаБайт очень сходны по виду, манипулировать цифрами в свою пользу для **Sony, Sega, Nintendo** и **Panasonic** становится очень и очень просто.

То же самое касается и производительности приставки. Быть может, где-то в лаборатории **PlayStation** смогла обработать более 1,5 миллиона полигонов в секунду. Но вот **Sony** почему-то забыла сказать – каких полигонов, и при каких условиях. По всей видимости, это была не игра, а полигоны были без текстур и на самом низком разрешении. Включая же в работу все аппаратные возможности приставки, добавляя управление этими полигонами, а также искусственный интеллект противников, включив обработку звуков и музыки, разработчики смогли добиться на PlayStation обработки «всего-лишь» около 120 тысяч полигонов в секунду.

Таким образом, принимая во внимание тот факт, что все компании часто что-то недоговаривают, а порой и просто врут (вспомним **Atari Jaguar 64 Bit**), то лучшим способом избежать неверной интерпретации их слов может стать только повышение вашего собственного уровня образования в этой области.



Уважаемая редакция СИ! Как вы считаете: после того, как Sony выпустит свою новую приставку, она прекратит производство **PlayStation**?

Хотелось бы узнать, сколько еще **Sony PlayStation** будет среди мощных приставок?

1. Нет, не прекратит. Еще, по крайней мере, в течении года – полтора на нее будут выходить игры, да и сама приставка, правда уже по низкой цене, будет продолжать продаваться. Но беспокоиться об этом не стоит. Новая система от **Sony** выйдет не ранее, чем через год-два, а сегодня **PlayStation** действительно уже стала самой массовой приставкой в мире. И это означает, что проблем с играми не будет еще очень долго.

2. Трудно сказать. Если посмотреть на **Nintendo 64**, персональный компьютер, особенно с трехмерным акселератором, и, тем более, на будущую игровую систему **M2** от **Panasonic**, то **PlayStation** уже нельзя назвать такой уж мощной приставкой. Несмотря на то, что сегодня она справляется с созданием трехмерных миров достаточно хорошо, игровой мир медленно, но верно переходит на 64-битную технологию. Речь здесь идет не только о **Nintendo 64**, хотя ее роль в этом процессе нельзя недооценивать. В первую очередь этот переход был инициирован появлением в продаже трехмерных акселераторов для персональных компьютеров. И именно это станет (вместе с возможным поступлением в продажу новых игровых систем) основным тормозящим моментом в жизни **PlayStation** после 1997 года.



Уважаемая редакция СИ!

Уже всем известно, что компания **3DO** обанкротилась. Но я слышал, что на приставку **3DO** все еще выходят игры.

Игорь Плеханов. Город Москва.

Как не странно, Игорь, но все как раз наоборот. Компания **3DO** вовсе не обанкротилась, а живет припеваючи. У них стабильные прибыли, однако с приставками они пока работать прекратили. У них сегодня в плане стоит выпуск нескольких многообещающих игр, но все они для персонального компьютера. Если в этом году не выйдет игровая система **M2**, а шансы есть, что так оно и будет, то некоторые из них появятся на **PlayStation**.

А вот что касается приставки **3DO**, то ждать на нее новых игр сегодня просто смешно.



Ответы на кроссворд, опубликованный в июньском номере журнала.

По горизонтали:

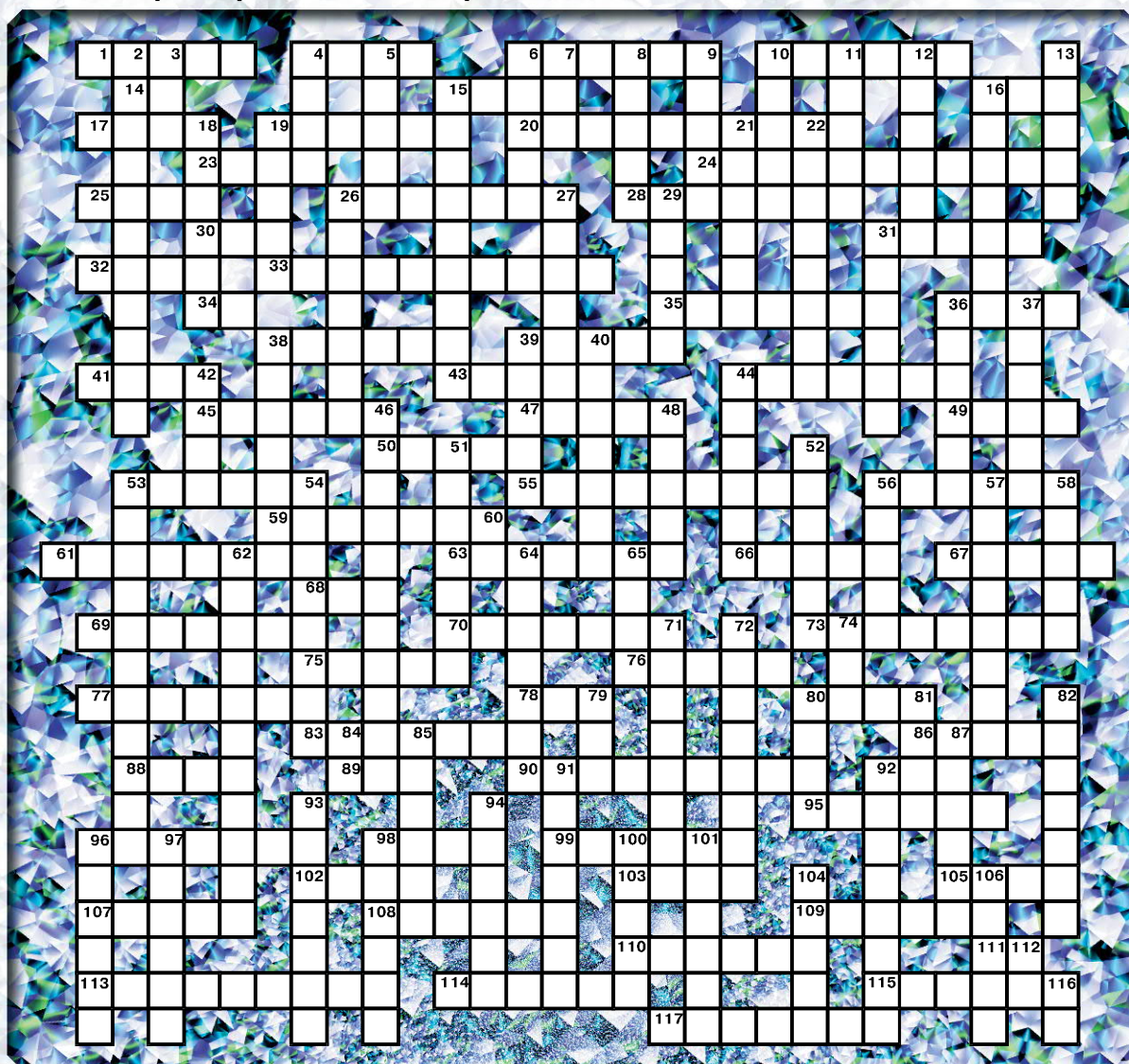
4. Квест. 7. Сюрикен. 8. Солдат. 9. Марио. 10. Бит. 11. Сатурн. 12. Нинтендо. 13. Босс. 15. Цивилизация. 18. Таракан. 20. Полк. 21. Стратегия. 24. Космос. 26. Ас. 29. Ультра. 31. Теккен. 32. Арканойд. 34. Джэк. 36. Гретски. 37. Радио. 39. Старт. 43. Плэйбой. 44. Ринг. 45. НХЛ. 47. Латвия. 49. Кинг. 51. Невада. 53. Карта. 56. Монитор. 58. Графика. 59. Ввод. 61. Инженер. 64. Робот. 66. Мишень. 69. Демо. 71. Энтроноид. 72. Апач. 74. Капитан. 75. Анкета. 76. Динамит.

По вертикали:

1. Колонки. 2. Тетрис. 3. Бевис. 4. Картридж. 5. Сега. 6. Контракт. 7. Сони. 8. Соник. 9. Монстр. 10. Байт. 13. Бонус. 14. Симулятор. 17. Игра. 19. Радар. 22. Танк. 23. Гимн. 25. Оружие. 26. Аркада. 27. Блок. 28. Ад. 30. Футбол. 32. Артефакт. 33. Артиллерия. 35. Энергия. 38. Орки. 40. Гоблины. 41. Интернет. 42. Ключ. 46. НБА. 48. Викинг. 50. Гонки. 52. Дьявол. 54. Дружба. 55. Адидас. 56. Мамонт. 57. Таня. 60. Земля. 62. Кровь. 63. Десант. 65. Топор. 67. Мишень. 68. Модем. 70. Дзот. 73. Яд.



Кроссворд составили Дмитрий БЛИНКОВ и Максим СТРАХОВ, г. Москва



По горизонтали:

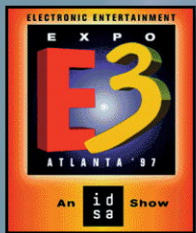
1. Тип постройки, доступный в Red Alert только в сетевой игре. 4. Что изображено на эмблеме суда в Civilization II? 6. ... с дьяволом в игре Tecton's Deception. 10. Обычное занятие для детективного квеста. 14. Фамилия писателя-фантаста, имеющего отношение к известному квесту. 15. Один из переводов английского названия русской игры в стиле arcade/shooter. 16. Магический свиток из Diablo. Fire ... 17. Ночной ... - герой файтинга на Sony PlayStation. 19. Составная часть стратегической игры. 20. Это слово легло в основу названия кровавых гонок. 23. Crazy ... 24. Это приходится выслушать Annie в начале игры Beyond the Beyond. 25. Герой Battle Arena Toshinden. 26. Пошаговая морская военно-стратегическая игра. 28. Цель всех участников игры - найти эту планету и уничтожить ее флот. 30. Насекомое из King's Field или KKnD. 31. Только динозавр может перевести его речь. 32. Героиня Tekken'a. 33. Средство передвижения из игры Max (Sony PlayStation). 34. Имя героя игры и имя главного героя последовавшего за ней фильма. 35. Что украшает стены камер в Eye of the Beholder? 36. Отчаянная девушка из спецназа. 38. В игре Time Commando им можно позвать противника на расстоянии. 39. Один из типов оружия капитана (Pirates Gold). 41. «Король» из Tekken'a. 43. Предводитель конницы из Allied General. 44. «Один в ...» (дословный перевод «многосерийной» авантюры). 45. Состояние sub-boss'a из Tekken'a на полароидном снимке в ролик. 47. Это нужно нажать для того, чтобы не смотреть заставки. 49. Животное из Caesar II. 50. Так геймеры между собой называют крутейшую постройку из Dune 2. 53. В «MegaRace II» это нельзя переключать. 55. Резиденция, коммерция, ... 56. Это можно увидеть в начале ролика в игре Resident Evil. 59. В Civilization II это доступно одновременно со словом из вопроса 80 по вертикали. 61. В этой игре вы можете управлять киборгами (аж до четырех штук). 63. Основное место действия в Resident Evil. 66. Достижение «Валюта» дает ... 67. Из этого обычно делают заградительные стены. 68. Жизненно необходимая вещь на первых уровнях (Eye of the Beholder). 69. Составляющая от слова из вопроса 63 по горизонтали. 73. Доспехи из Diablo. 75. Место начала игры Dark Sun. 76. Для игры Wing Commander IV этих «ребят» понадобилось очень много. 77. Он не сможет использовать преимущества своего оружия, если враг находится слишком близко. 78. Единственный ... 80. В Diablo герои часто окружают полу... 83. Шпионский квест. 86. У Jill (Resident Evil) есть важная вещь, по сюжету без которой не спастись, но в Solution'e о ней почти ничего нет. 88. Средство для отстрела собак (Red Alert). 89. Кем приходится Kazuya боссу первого Tekken'a? 90. В Beyond the Beyond в городе Zalagoon необходимо добыть ... у короля. 92. В King's Field с внутренней стороны потайных дверей виден ... а в King's Field II они остаются невидимыми с любой стороны. 95. Для того, чтобы в Duke Nukem 3D попасть в некоторые комнаты, необходимо пользоваться выступлениями, окнами, ... 96. Несмотря на свою мощь, этот корабль нуждается в эскorte. 98. Этим дерется Sofia. 99. 7th ... 102. Sub-boss из Tekken'a. 103. Так по-русски можно перевести одежду «ребят» из вопроса 13 по вертикали. 105. С этого начинаются действия в игре Shining Force. 107. Путь к нефти идет через ... 108. Sim... от Maxis. 109. Заморожи - ледяной покров, потепление - леса и ... 110. В любой RPG в любом населенном пункте это пополняет здоровье героев. 111. Распространенное китайское имя, так полюбили авторами файтингов. 113. Это является ключом для новых пространств для Джюка. 114. Отличительная особенность героя игры (см. вопрос 23 по горизонтали), так заметная любому американцу. 115. Это чашечку можно увидеть и в King's Field, и на первом уровне в Blood. 117. В Need for Speed 2 бывает, что она занимает почти пол-экрана.

По вертикали:

2. Продолжение от вопроса 44 по вертикали. 3. На это можно наколоться в Fatality. 4. Он умеет чинить свое оружие, но кузнец делает это намного лучше. 5. Составная часть заклания против Моргранны. 6. Оттуда скидывают босса первого Tekken'a. 7. В Romance IV of the Three Kingdoms для того, чтобы наладить с кем-нибудь отношения, нужно сделать это. 8. Одно из средств преодоления препятствий в Pitfall. 9. Teen... - квест. 10. Эта постройка полезна для многих стратегических игр. 11. От этого остаются следы в Need for Speed. 12. Содержимое первого предмета в Phantasmagoria. 13. ... Тамплиеров в игре Broken Sword. 15. Составляющие этого вида спорта можно найти в современных играх по легкой атлетике, хотя раньше он был в чистом виде. 16. Эта игра имеет такое же название, что и книга Т. Брукса. 18. Единственное, чем вы обладаете в начале King's Field. 19. Taki, Kage Maru, Sektor, Kabal - общее в их внешнем виде. 21. ... Lore - квест. 22. В FIFA '97 в Exhibition это можно выбирать по желанию. 26. Оружие советского производства в игре Wages of War. 27. Dwarf Warrior по сравнению с парнем из вопроса 74 по вертикали. 29. Она бывает античная, средневековая, капиталистическая или современная. 31. Лара умеет это делать в совершенстве. 36. В Ridge Racer Revolution фактически есть только одно ... 37. ... Моргранны - составная часть заклания. 38. Эта составная часть от вопроса 99 по горизонтали встречается в играх про Римскую империю (начиная с Encyclopedia of War). 39. Это надо убрать в Full Trottle, чтобы не упустить обрыва. 40. Хорошая Platform-action, сделанная по мультфильму. 42. Представитель расы из Eye of Beholder. 44. ... из глубины. 46. Название небольшой резиденции. 48. Оружие босса из вопроса 52 по вертикали (по внешнему виду). 51. В просторечии слово из вопроса 93 по горизонтали (Jagged Alliance). 52. Его логово можно узнать по мертвым телам внутри и залитому кровью помещению. 53. Название сценария из Conquest of the New World. 54. На его местонахождение указывает карта обелисков. 56. ... 3.0, ... 4.0 - авиасимуляторы. 57. Оружие одного из героев Iron & Blood. 58. Схватив это, можно получить очки в бродилках (обобщающее понятие). 60. В создании игры SU-27 Flanker принимал участие на стоящий ... 62. Этим наверняка страдает босс первого уровня в Time Commando. 64. Полезная вещь, которая есть у Джилл, но которой нет у Криса. 65. Средство передвижения в Sail '95. 71. Военная... Сан Дзу. 72. Достижение средневековой экономики. 74. Рычащее животное из real-time стратегии. 79. За (слово из вопроса 63 по горизонтали) находится ... 80. Квест от Sierra. 81. Единственное гражданское транспортное средство (2). 82. Это существо изображено на эмблеме известной фирмы-разработчика игр. 84. Танк из Allied General. 85. Второе название одной из (см. вопрос 93 по вертикали) в игре Wages of War. 87. Иногда в симуляторах цель задается расстоянием до нее и ... 91. ... победы и поражения в двух иконках, рядом с названием компании. 92. Победный выкрик EUI: No ... 93. Оружие Grenadier'ов. 94. Для того, чтобы взять Star Crest, переключатель под картиной («...») надо включить последним (Resident Evil). 96. Этот парень с двумя колтыми встречается в Time Commando. 97. Место действия военных операций в миссиях у GDI. 98. Распространенное средство для отрывания дверей. 100. Имя робота из Z. 101. Это происходит при сообщении: «Jammed Gun». 104. Совершая этот маневр, можно прийти первым. 106. То, что обычно показывают перед началом игры. 112. Самолет из Allied General. 116. Этим нужно управлять в Afterlife.



В следующем номере:



Репортажи с E3.
Game-индустрия
для всех



BirthRight,
Dungeon Keeper ...
и другие игры
для PC



Тактика прохождения
Redneck Rampage,
Carmageddon...
и другие секреты для PC и
мультимедийных систем



Ответы на письма
читателей...
подсказки по прохож-
дению игр, читатель-
ский Хит-Парад,
кроссворд



А ТАКЖЕ: путешествия по Internet'у
и многое другое...

Журнал СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:

ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:

Оксана Донская

Редактор РС:

Сергей Лянге

Редактор Видео:

Борис Романов

Корреспондент в США:

Emanuel Edge

Дизайн Обложки:

Антон Шилкин

Дизайн, Верстка, Цветоде- ление и Иллюстрации:

Антон Шилкин, Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий, Стас Вербель,
Виктор Жилин

Корректор:

Екатерина Васильева

Для Писем:

101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:

Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

Web-Site:

www.gameland.ru

E-mail:

magazine@gameland.ru

Техническая поддержка:

Денис Конященко, Борис Скворцов,
Ерванд Мовисян, Тимур Минбаев,
Алексей Куракин

Вывод на пленки осуществлен «Центр ХГС»

Тираж 40 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читате-
лей. Рукописи, фотографии и иные ма-
териалы не рецензируются и не возвра-
щаются. Приносим свои извинения чита-
телям, на письма которых редакция не от-
ветила. За достоверность рекламной ин-
формации ответственность несут сами
рекламодатели.

При цитировании или ином другом ис-
пользовании материалов, опубликован-
ных в настоящем издании, ссылка на «Стра-
ну Игр» строго обязательна. Полное или
частичное воспроизведение или размно-
жение каким бы то ни было способом
материалов настоящего издания допу-
скается только с письменного разрешения
владельца авторских прав.



SCANWEB

Отпечатано в типографии
компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company



СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1



Вниманию предпринимателей!

При использовании в
игровых салонах шлем
окупается за **60 дней!**

Вниманию родителей!

Дети в восторге
от шлема **VFX-1:**

Фантастический мир иллюзий
с полным
ощущением реальности!

VFX-1 — «... «крутейшее»
периферийное устройство
для Вашего компьютера»

PC Magazine, USA



Компания не несет ответственности
за опасности и приключения,
подстерегающие Вас в киберпространстве...

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ

Единая информационно-справочная служба
935-8891

ул. Удальцова, 85, к. 2
м. «Проспект Вернадского»
тел.: 935-8892, 564-8863

ТД «Эдельвейс», Щелковское шоссе, 5, стр. 1
м. «Черкизовская»
тел.: 742-9089, 742-9087

ТД «Компьюлинк», Садовая-Триумфальная, 12
м. «Маяковская»
тел.: 209-5495, 209-5403, факс: 209-2975

Дом Книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8
м. «Арбатская»
тел.: 913-6963, 913-6964

ТД «Библио-Глобус», Мясницкая, 6
м. «Лубянская»
тел.: 924-2673, 923-4173, факс: 928-2394

Эксклюзивный поставщик в СНГ

 **CompuLink**



**ТЕХНИЧЕСКАЯ
ПОДДЕРЖКА**
931-9479

ГАРАНТИЯ
ДО 3 лет

Game Land

Электронные игры

Телефон: (095) 288-3218
web-site: <http://www.gameland.ru>



Москва: Старый
Арбат, д. 21



Москва: Новый
Арбат, д. 15



Москва: с/к
«Олимпийский»,
8 подъезд